gamers' WORKSHOP

СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ

април 2002 | брой 3
цена: 4,90лв. | без CD: 2,50лв.

ревю

JEDI OUTCAST

DUNGEON SIEGE

+справочник

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV

MIGHT & MAGIC IX

BLOOD OMEN 2

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

DRUID KING

ексклузивно

предварително

TOMB RAIDER The Angel of Darkness

MORTAL KOMBAT Deadly Alliance

The Intel® Pentium® 4 Processor is designed to deliver performance across applications and usages where end users can truly appreciate and experience the performance.

Показаните изображения служат само за илюстрация

DELL™ DIMENSION™ 4300

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7 GHz

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7 GHz
3.5" 1.44MB Floppy Drive
384MB SDRAM Memory
60GB Turbo Hard Drive
64MB nVidia GeForce3 Ti Card
19" Ultrascan Monitor
64MB nVidia GeForce2 MX Video Card
16x DVD Drive and Software Decoder
20/40 IDE CD-RW
Dell Stereo Speakers
Sound Card, Sound Blaster
10/100 Network Card
Data/Fax/Voice Modem
Dell Keyboard
2 Button Mouse
Microsoft® Works Suite 2001
Microsoft® Windows® 2000 Professional

1 945 $ (без ДДС)

Чрез Desktop серията **Dimension**™ на **Dell**™ отделните клиенти и потребителите от малкия бизнес получават бърз достъп до новите технологии, защото **Dimension**™ предлага пълна гама от приспособени решения за всеки бюджет. **Dimension**™ **4300** използва мощта на последния модел процесор на **Intel® Pentium® 4 Processor** в комбинация с високопродуктивни периферни устройства, позволяващи на клиентите да достигнат нови нива на изпълнение при видео приложения, цифрова фотография, музика и създаване на mp3.

Персоналните компютри DELL са с лицензиран Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

ЦЕНТЪР ЗА АВТОМАТИЗАЦИЯ НА ПРОЕКТИРАНЕТО И КОНСТРУИРАНЕТО "ПРОГРЕС"

www.dell-bg.com

ЦАПК "ПРОГРЕС" ООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001: 1996, дистрибутор на Dell от 1990 година, с повече от 10 000 инсталации.

ЦАПК „ПРОГРЕС" съобщава на всички потребители на компютърни системи DELL, че имат възможност да участват в четвъртия есенен семинар DELLUS National Users Group с изложба в рамките на 16та международна конференция SAER-2002, която ще се проведе във Варна, курорта „Св. Константин", 20-22.09.2002г. Заповядайте!
За повече информация и данни за регистрация за участие: "ЦАПК"Прогрес" тел. (02) 70 52 57; факс (02) 73 38 53; e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg
P.O. Box 112, Sofia 1113. ТУ София, Катедра „Компютърни системи", София 1756, Тел.: (02) 965 25 24; факс: (02) 68 32 15; e-mail: rrom@tu-sofia.acad.bg

PA JTT

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell и Optiplex са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

DELL®

Влезте в **www.dell.com**

Enhaced Multimedia Performance for SOHO with **Intel® Pentium® 4 Processor**

DELL™ DIMENSION™ 8200

Intel® Pentium® 4 Processor 1.8 GHz

Показаните изображения служат само за илюстрация

- Intel® Pentium® 4 Processor 1.8 GHz
- 3.5" 1.44MB Floppy Drive
- 384MB Rambus RDRAM Memory
- 69GB Turbo Hard Drive
- 19" Dell Ultrascan Monitor
- 64MB nVidia GeForce3 Ti 200 Card
- 16xDVD Drive & Software Decoding
- 20/48x internal IDE CD-ROM Drive
- 24/40 IDE CD-RW
- Dell Stereo Speakers
- Sound card, Sound Blaster
- 10/100 Network Card
- Dell Keyboard
- 2 Button Mouse
- Microsoft® Works Suite 2001
- Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 185 $ (без ДДС)

intel inside pentium® 4

Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

РАБОТНИ СТАНЦИИ | **НАСТОЛНИ КОМПЮТРИ** | **ПРЕНОСИМИ КОМПЮТРИ** | **МОЩНИ СЪРВЪРИ**

PA JT

Сервиз и продажби; Центрове за висококвалифицирана помощ:

София - ПРОГРЕС 02/704 159;
Русе - ЛИНКСИС 082/823 020;
Бургас - ИНФОСТАР 056/683 087;
Варна - ВИЗИКОМ 052/600 380;
Пловдив - ДАНИНА-Г 032/624 008;
Ловеч - НС-АБАДОН - 068/21 825;
Добрич - ВИЗИКОМП-ДОБРИЧ - 058/26 257
Благоевград - ИНФОТЕХ - 088 560 835;
В. Търново - ПРИМ ВТ 062/42 829;
Ст. Загора - ИНТЕРНЕТ ГРУП - 042/601 101;
Враца - Вега-21 - 092/63 371;

Ние предлагаме 3 години гаранция, включително за всички страни от централна и източна Европа, близкия Изток и Африка. 1 година безплатен достъп до Интернет и Дакси - Компютърният държавен вестник + 1 CD с терминологичен речник. В допълнение ние предлагаме клиентски решения.

ПРЕДЛАГАМЕ на ЛИЗИНГ:
Dell компютри - намаление до 10%

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell и Dimension са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

DELL®

Влезте в **www.dell.com**

The best mobile experience with
Mobile Intel® Pentium® III Processor - M

Dell проектира продуктовата си линия от notebooks **Latitude**™ за клиенти, оценяващи ниските цени, надеждността, лесното преминаване към нови технологии и оптимална производителност в мрежова среда.

DELL™ LATITUDE™ C810

Mobile Intel® Pentium® III Processor 1.13 GHz - M

Modular 3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB SDRAM Memory
10GB Hard Drive
16MB nVidia GeForce2 Go Video Card
15" UXGA TFT Color Display
24x Max CD-ROM Drive
Wireless LAN Antena Integrated
Integrated 56K Modem
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 200 $ (без ДДС)

DELL™ LATITUDE™ C610

Mobile Intel® Pentium® III Processor 1.2 GHz - M

3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB SDRAM Memory
10GB Hard Drive
14.1" XGA TFT Color Display
24x CD-ROM Drive
Integrated NIC
Integrated 56K Modem
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 155 $ (без ДДС)

DELL™ INSPIRON™ 8100

Mobile Intel® Pentium® III Processor 1.2 GHz - M

3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB SDRAM Memory
48GB Hard Drive
32MB DDR nVidia GeForce2 Go Video Card
15" UXGA TFT Color Display
24x Max CD-ROM Drive
Internal 56K Modem
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 200 $ (без ДДС)

DELL™ INSPIRON™ 4100

Mobile Intel® Pentium® III Processor 1 GHz - M

3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB SDRAM Memory
30GB Hard Drive
8MB 2xAGP ATI Rage Mobility 128 3D Graphics
14.1" SXGA+ TFT Color Display
24x CD-ROM Drive
10/100 Network Card, Modem
Microsoft® Works Suite 2001
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 155 $ (без ДДС)

Показаните изображения служат само за илюстрация

Серията **Inspiron**™ на **Dell**™ е проектирана за потребители в интервала от сравнително ниски цени до производителност на гребена на вълната на технологиите.

ЦЕНТЪР ЗА АВТОМАТИЗАЦИЯ НА ПРОЕКТИРАНЕТО И КОНСТРУИРАНЕТО "ПРОГРЕС"

www.dell-bg.com

ЦАПК "ПРОГРЕС" ООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001: 1996, дистрибутор на Dell от 1990 година, с повече от 10 000 инсталации

PA JT

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell, Latitude и Inspiron са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

Влезте в **www.dell.com**

High Performance Business Solutions with **Intel® Pentium® 4 Processor**

Процесорът Intel® Pentium® 4 осигурява по-добро изпълнение за извличане на максимума от бизнес приложенията, технологичните решения и съвременните операционни системи на днешния и утрешния ден.

Показаните изображения служат само за илюстрация

DELL™ OPTIPLEX™ GX240

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7 GHz

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7 GHz
3.5" 1.44MB Floppy Drive
192MB SDRAM Memory
20GB IDE Hard Drive
ATI Rage 128 Ultra 16MB Graphics Card
17" FST Dell Monitor
10x24 IDE CD-ROM Drive
Harman Kardon 19.5 Speakers
Integrated Sound Blaster
Integrated 3Com 10/100 Network Card
Dell Keyboard, 2 Button Mouse
Microsoft® Windows® 2000 Professional

1 190 $ (без ДДС)

Desktop серията **Optiplex**™ на **Dell**™ е разработена специално за корпоративни и институционални клиенти, нуждаещи се от високо ниво на надеждност за системи, работещи в мрежова среда. Стриктното съблюдаване на индивидуалните стандарти гарантира за първокласна надеждност на системите **Optiplex**™. Системите използват последния модел процесор на **Intel® Pentium® 4 Processor**.

Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/ irac /howtotell

Централен офис

Офис: София 1574, ул. "Шипченски проход" 69 А
За кореспонденция: София 1113, п.к.112
Телефони: 02/705 257, 702 119, **Тел./факс:** 709 111
Сервиз: 02/ 704 159, 709 111; **Факс:** 02/973 38 53
Ел. Поща: cadrd@progress.bgnet.bg
Ел. поща: PLAMEN.MATEEV@BULMAIL.GOCIS.BG

Ние предлагаме 3 години гаранция,включително за всички страни от централна и източна Европа, близкия Изток и Африка. 1 година безплатен достъп до Интернет и Дакси - Компютърният държавен вестник + 1 CD с терминологичен речник В допълнение ние предлагаме клиентски решения.

ПРЕДЛАГАМЕ на ЛИЗИНГ:
Dell компютри - намаление до 10%

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell и Optiplex са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

DELL®
Влезте в **www.dell.com**

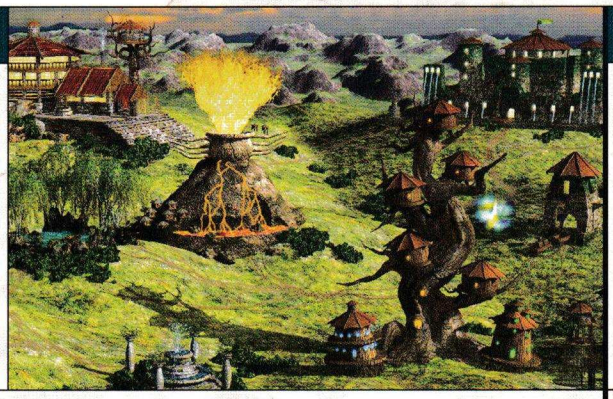
СЪДЪРЖАНИЕ

АПРИЛ 2002 БРОЙ 3

ИГРА НА БРОЯ

024 Heroes of Might & Magic IV

3DO се справиха за трети пореден път. Отново получаваме игра с много различни правила, която обаче е съхранила същността си от предшествениците си. Заглавие, което не се чудим дали е експанжън на предишната си версия, а е цяла нова вселена, която ще трябва да разучаваме с месеци. Как да не ги обича човек дизайнерите на Heroes of Might & Magic?



008 **Справичник на клубове**
Популярни клубове

009 **Редакцион**
Здравейте!

010 **Загадка**
Можете да спечелите едногодишен...

070 **Кино**
Оскарите

072 **Профили**
Веселин Ханджиев

073 **Емулатори**
Banjo-Kazooie за Nintendo64

074 **Конзоли**
Devil May Cry за PlayStation 2

076 **Хардуер**
CeBiT

078 **Интернет**
Интересни WEB адреси

080 **Писма**
Думата има фенът... и редакторът

082 **Counter Strike Хакове**
Хакове и антихакове

063 **От Крак На Крак**
Шест игрички има тук!

ние работим с клавиатури и мишки CHERRY

gamers' workshop

Редактор:
Диян Димитров

Дизайн:
Иван Христов
Георги Динчев

Реклама:
Юлиян Калдерон
Александър Грънчаров

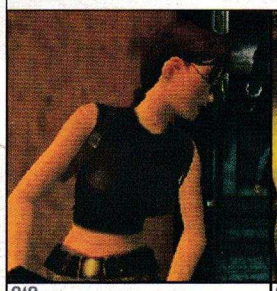
Автори:
Александър Александров - Alex III
Александър Бакалов - Snake
Апостол Апостолов - Chappy
Благомир Петров - FonManiac
Валентин Христов - Master
Георги Динчев - mEd IEb
Георги Тодев - Glarusa
Димитър Христов - Guerrero
Диян Димитров - Freeman
Евгений Тенев - Dimensin
Елена Костадинова-Щих - Elexis
Иван Кънев - Un-DeaD
Иван Христов - uRKO
Илиян Илиев - Whisper
Константин Грозев - Balrog
Красимир Койчев - maggkrabar
Петко Рангелов - SaintP
Петър Рангелов - Cabal
Юлиян Калдерон - Groover

Издател: "Уъркшоп Груп" ООД

Адрес: София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони: 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail: workshop@headoff.org
url: www.workshop.headoff.com
Интернет от HEADOFF

Основен разпространител:
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

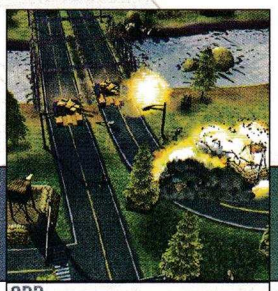
Печат:
"Мултипринт"



018 **Tomb Raider** Angel of Darkness

020 **Mortal Kombat** Deadly Alliance

ПРЕДВАРИТЕЛЕН ПОГЛЕД

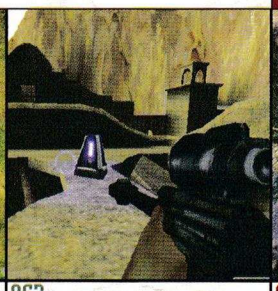


022 **Command & Conquer** Generals

ПРЪВ ПОГЛЕД

РЕВЮ

012 **Druid King** Wars of Legend

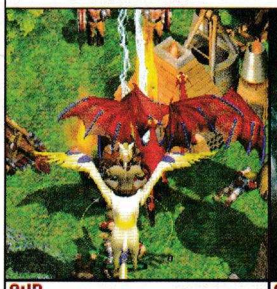


062 **Mobile Forces**

036 **Dungeon Siege**

040 **Jedi Outcast** Jedi Knight II

044 **Tony Hawk's** Pro Skater 3



047 **Warlords** Battlecry 2

050 **Blood Omen 2** Legacy of Kain

054 **Freedom Force**

056 **Might & Magic IX**

060 **RIM** Battle Planets

СЪДЪРЖАНИЕ НА ДИСКА

Main Menu

Programs

AceHTML 5 Pro
AntiPopUp for IE
Babylon-Pro 3.2.40
Biskvitka 2.5
BS Player
CD Label Designer
Customizer XP
DiskState 2.70
Easy CD-DA Extractor
Fresh Download
Fastream FTP++ P2P
Getright 4.5c
ICQ 2002a
Irfan View 3.61
XP LogMod
Media Jukebox 7
Offline Explorer Pro
COOL! Remote Control
MusicCity Morpheus
SecureFX
Talisman
Turbo Browser
Tweaki...for Power Users
Winace 2.11
WinAmp 2.78c
MSN Explorer 7
Netscape 6.2.2
Original CD Emulator
WinRAR 3.0 Beta 5

Film Review

Black Hawk Down
Spy Games
Monsters Inc.
Vanilla Sky

Demos

CD

Ace of Angels
Bad Milk
Freedom Force
Mobile Forces
Pencil Whipped
Static
Team Factor
FIFA 2002

Xtras

Patches

Etherlords
Alien Vs Predator 2
Blood Omen 2
Europa Universalis 2
Global Operations
Might&Magic 9
Medal Of Honor - Alied Assault
Shadow Force - Razor Unit
Stronghold
Warlords Battlecry 2
Warrior Kings
Return to Castle Wolfenstein

Gamers' Revenge

Cursed Forgiveness
Half-Life - The False Truth
Кръговрат
Просветление
RIDDLES (Гатанки)
Stolen Souls

Funny Movies
Wallpapers
WinAmp Skins

Movies

Trailers

LOTR - Two Towers
Episode 2 - Clone War
Resident Evil
Devil May Cry
Mortal Combat - Deadly Aliance

Definitions

McAfee
Norton Antivirus
AVP - Kasperski lab
F-secure - Windows
F-prot - DOS

Free Games

3D Breakout
Abuse for Windows full
ICY Tower
NIM II
Tit4Tat
Zetrix

workshop.headoff.com

ИМЕ НА КЛУБА	ГРАД	АДРЕС	ТЕЛ.	PC	КОНФИГУРАЦИИ	ЦЕНИ	ЕКСТРИ
Club WWW	София	ул. "Черковна" 61, ул. "Оборище" срещу ДСК	088 372638	13	Celeron 400, 64MB Ram, TNT2-32MB, 17" Monitor	1лв Игри, 2лв. И-нет	Direct!
Cyber Zone	София	ул. "Раковски" 149	9866681	15	Duron 950, 256 RAM, GeForce2, 19" Sony	1,3 лв. 5 лв. Нощна	Direct!
Diablo	София	бул. "Христо Ботев" 46	9867471	18	Pentium III 650, 128 RAM, GeForce 32 MB DDR	1,1 лв.	Direct!
Cyber Net	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 10-12	653755	15	Pentium III 866, 256 RAM, GeForce2 MX 400, 17" Flat	1 лв.	Direct!
Virtus	София	ул. "Хан Аспарух" 53	9864993	40	Duron 800, 256 RAM, GeForce 2 MX,17" LG Flat	0,99 лв. 4лв. Нощна	Direct!
Gigs	София	Студентски град, Бл. 16	9801110	10	Duron 650, 128 RAM, Voodoo , 15" AOC	0,65/1,3 игри 0,9/1,8 инт.	Direct!
Headoff Gaming club	София	ул. "Стефан Караджа" 7Б	9875408	25	Duron 700, 256 RAM, Voodoo 3, 17" Monitor	1,2 лв. 5лв. нощна	Direct!
Inferno	София	Младост 1, търговски център "РЕЯ"	9743891	60	Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Kobo	София	ъгълът на бул. "Дондуков" 39 и ул, "11 август"	9867762	20	Duron 800MHz, 128 RAM, GeForce 2MX, 17" LG	1 лв.	Direct!
Sacrifice	София	кв.Хаджи Димитър ул.Макгахан 63	472023	22	Pentium III 833, 256 RAM GeForce 2MX,17" Flatron	1лв.	Direct!
The X-files	София	Фондови Жилища бл.203	313085	22	Celeron 600, 128MB RAM, GeForce 2, 17" Proview	1,2лв. 4лв/5лв.	Direct!
Home	София	Пазарът на Младост IV срещу „Фантастико"	9746287	35	Athlon 1GHz, 256MB Ram, GeForce 2MX , 19" Sony	1лв. Игра 1,5лв. И-нет	Direct!
VipZone	София	ул. „Кирил и Методи" 27	9813817	11	Athlon 900, 128MB Ram, GeForce 2MX, 19" CTX	1лв.	Direct!
Катания 99	София	жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вида" 2	9454642	35	533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX	1 лв. 1,5 лв. VIP	Direct!
Маниак	София	ул. „Будапеща" 68	9831496	18	Duron 750 128RAM Riva TNT2 M64 17" DTK	1лв.	Direct!
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	50	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	116	Celeron 800, 256 RAM, GeForce 2MX400, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 2	София	ул. Янко Сакъзов" 14А вътрешния двор		90	Athlon 1GHz, 256 RAM, GeForce 2MX400, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 3	София	ул. „Неофит Рилски" 70 до Пицария „Уго 2"	9816592	133	Celeron 850, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Уго Интернет, нон-стоп
Матрицата 4	София	ул. „Бистрица" 2 (прес. на Хр. Ботев и Македония)			P IV 1.5GHz, Ge Force 2 Titanium 256 RAM, 19" LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Сан Марино	София	жк. „Люлин" бл.3	257014	50	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19" CTX	1,2 лв. 5 лв.Нощна	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Сан Марино Стара Загора	Стара Загора	под Здравната Каса	9801110	100	PIII 733Mhz, 256MB Ram, Kyro II 64MB, 19" Samsung	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Южен Кръст	София	ул. "Райко Алексиев" 13 зад кино Изток	713761	75	Athlon XP 1700 + 256 Ram GeForce 2 Ti 64DDR	1 лв игри 1 лв И-нет	Direct!
Мрежата	София	подлеза на бул "България" и бул "Гоце Делчев"					
Скалата	София	жк. Лозенец, ул. Крум Попов N55					
Акулата	София	Супера до кино Изток (срещу хотел "Плиска"					
Виртуала	Бургас	ул. „Вардар" No-1 (под ритуалната зала)					
Храма	Бургас	к-с "Меден рудник" до бинго зала "Космос"					
Корубата	Бургас	к-с "Славейков" между блок 59 и 60 до парка					
West	Бургас	в центъра на града					
Пентагона	Плевен	ул. Дойран N77 (бившия ДНА)					

Всички клубове са оборудвани с Pentium 4 1.5GHz 256MB Ram GeForce Titanium 19" Monitors

CPL EUROPE QUALIFYING CENTER

Здравейте!
Отдавна трябваше да го направя.

Отдавна трябваше да си дам сметка за факта, който винаги съм знаел на подсъзнателно ниво, но така и не исках да допусна до мислите си. Хората са различни. Каквото и да прави обикновеният човек, той никога не би могъл да угоди на всеки. Опитите ми да стигна до съзнанието на всички, които четат тази страничка и да бъда правилно разбран са били през цялото време обречени на неуспех.

Преди да представя броя и да кажа няколко думи, принципно свързани със списанието и хората, обвързани със създаването му ще изясня докрай вълнуващите ме чувства.

Тук се опитвах да бъда себе си, поточно - да се протягам навътре в душата си, към окъпаните в бяла светлина кътчета и да изваждам на показ онази - по-добрата си половина. Когато една машина не се използва частите й клеясват, покриват се с ръждата на времето, с мръсотията, която то изсипва върху тях. Човекът, както вече съм казвал, заимствайки тази прекрасна метафора от Зелазни, е създание от светлина и мрак, душата му - бойното поле на доброто и злото. Но злото винаги е било по-близко до неговата същност, винаги е било по-лесната алтернатива, по-присъщият му път. Диалектически то е като проекция на собствения ни егоцентризъм, следствие е от него, свързано е с онази крещяща в съзнанието ни нужда да помислим най-напред и единствено за себе си, да се поставим в центъра на заобикалящата ни вселена. Не, не говоря за абсолютното зло, говоря за ежедневната, прозаична дилема: "да се погрижа за себе си, или да жертвам удобството си, заради другия".

Ако се замислим неизбежно ще установим, че е по-трудно да сме добри, а най-трудно е да сме разбиращи. Разбиращи другите, искам да кажа.

Доброто и желанието да го вършим е толкова по-уязвимо и деликатно, толкова по-далеч от внедрения в гените ни егоизъм. Толкова по-крехко. И е толкова лесно да оставим тинята на живота да се полепи по него, да се просмуче, да го покрие със сивите, пепеливи следи на разбити мечи и илюзии... И всяка секунда е анихилатор. Унищожител на още едно атомче, на още едно микронче от полюсната дистанция между него и злото.

И, ето, идва онзи момент, когато застанали в центъра на собствената си координатна система, дори не разбираме, че тя вече не е кординатна. Х и У са се слели, а ние просто стоим в началото на дългата права на падането. В края на която ни чака смъртта. Черната вестителка, която ще отнесе със себе си едни СИВИ хора.

На тази страничка се опитвах да си припомням, че съм създание от светлина и мрак, а не сива сянка. Да възстановявам, доколкото ми е по силите, същите тези атомчета и микрончета - в мен, а и във вас. За да не се случи никога остриетата да се срещнат в онази права линия. За да не се затвори никога ножицата в душите, прерязвайки човещината ни. Опитвах се, в напрегнатото, зло време, в което живеем, в това обричащо ни на механични реакции, на първосигналност и нагонистична близост със злото ежедневие, да се докосвам до позабравената белота в самия себе си, да потопя филизите на мислите си в чистия й блясък и да си спомням кой съм все пак. Или какво - човек.

Съжалявам, че не успях да бъда разбран. Това не бе сцена, по която да дефилират стремежите ми към тщеславие, както мнозина си помислиха, не бе и аулата, в която с разнася менторския тон на някой кабинетен псевдоинтелект, това беше малкото, уютно кътче, в което можехме да оставаме насаме - само вие и аз. И между наздравиците да казвам, а понякога и да крещя истината за нещата, такава, каквато я виждам - колкото на вас, толкова и на самия себе си...

А сега за броя:

Този път някой се смили над нас, изстрадалите в пустинята на недоимъка геймъри. Рукналото от небесата живително изобилие от прекрасни заглавия събуди оня позадрямал ентусиазъм, владял ни в сезона на мусоните, когато започвахме списанието. Когато всяка игра беше откритие.

Като заглавия броят е, да не кажа - най-добрият, но със сигурност в първата тройка. Като статии, количество и начин на поднасяне на информацията - ще кажете вие. Мисля, че се справихме отлично. Доволни сме от себе си и с нетърпение ще очакваме отзивите ви. Плакатът по необходимост отпадна. На негово място дойде справочника за Хироус. Приканвам тези, които не са почитатели на играта да проявят разбиране този път. Някой ден може би ще се случи и за тяхната любима игра да се постараем толкова. Тогава ще са недоволни други, но... хайде, да не се връщам към началото на редакционната страничка отново. Що се отнася за плаката решихме, че ще има такъв само в случаите, че разполагаме с наистина с качествен "арт". Ако има с какво да напълним качествено броя ще пускаме осем допълнителни страници.

По този начин едно поне ще е сигурно - плакатите ще си струват, а липсата им - в случаите когато ги няма - ще е оправдана. Или поне се надявам.

Както виждате отново излизаме навреме, така и ще бъде занапред. Или поне се надявам.

Както също ще забележите този път сме си позволили да отделим две страници за рецензия на една конзолна игра. В тази връзка си спомням за един пост на форума, в който недоволен (явно) читател бе изразил възмущението си с категоричното заричане, че ако пише за конзоли ще престане да си купува списанието. Подминавам без особен коментар тази реплика, все си мисля, че ценността ни като списание, а и персонално - като хора, които го създават би следвало да е над подобни дребнави мотиви, мисли и изказвания. Това, че пускаме две страници за конзолна игра не ни прави по-различни. Но това, че една огромна част от хората си затварят очите и френетично отричат нещо, което дори не познават, може да се окаже фактор, който да повлияе сериозно на развитието им като личности в последствие. Ако се превърне в навик. Препоръчвам им да прочетат статията и да изгледат филмчето на диска, което представя РЕАЛНИЯ геймплей и после пак да си говорим. Имаме намерение, стига да ни се предостави възможност да се докопаме и да поиграем, да ви запознаваме с по едно от най-стойностните конзолни заглавия - ей така, заради едната обща култура ако щете. Не смятам, че може да ви навреди, но ако сте на друго мнение - отворени сме за критика.

И сега, едно извинение...

За троянското конче, което някак изпуснахме да препуска из една-две директории на диска от предишния брой. Малко черен хумор по този повод - моля да ме извините, не е подигравка, случая е действителен: Заслушах се случайно оня ден, докато чаках светофара да светне "зелено" в един разговор на улицата между някакви пичове и чувам как единият разправя, че в последния Workshop имало "троянец", а другия вика: "А, тъкмо ще си изтествам антивирусните програми". Ха-ха, ми смешно е, мамка му! Съжалявам още веднъж, не се сдържах просто.

Официално ви поднасяме извиненията си!

Накачулили сме на този диск всички последни ъпдейти на по-известните антивирусни програми и се надяваме, че в бъдеще никога няма да ви се налага да ги тествате с наши дискове. Взели сме всички познати ни мерки това да се окаже последният такъв инцидент.

Не виждам какво повече да кажа, освен да завърша с още едно извинение. Този път към Краси (Maggkrabar), когото пропуснах да представя в предишния брой на списанието.

И да взема да поправя пропуска освен:

Красимир Койчев - живее в София, млад бизнесмен с червена Омега, която много обича да издува по Цариградско Шосе, женен (!!!) - много моля, затворено е, не се блъскайте. Дивен почитател на игрите, с оглед на любимите му жанрове - почти универсален играч. Инициативна, действена, активна личност. А, и най-важното - мисли си, че е много добър на Mortal Combat...

'Ми т'ва е. Приятно четене!

Freeman

Здравейте отново,

Миналият въпрос, явно ви е затруднил, защото не получихме достатъчно писма с правилни отговори. Задачата пред вас бе да се изброят пет игри, за чието създаване е виновен Питър Молиньо. Ето ги и тях в хронологичен порядък: Populus (1989), Powermonger (1991), Populus 2 (1992), Syndicate (1993), Theme Park (1994), Magic carpet (1994), Dungeon Keeper (1997), Blck&White (2001).
Наградите от миналия брой се печелят от:
Сребърна карта от компютърен клуб: Next Level - Слави Паскалев, Калин Ташев и Дойчин Атанасов
Абонамент за списаниет Gamers' Workshop - Ангел Йорданов (Бургас)

А сега бегом към следващата загадка, която поне според мен е много, много интригуваща:

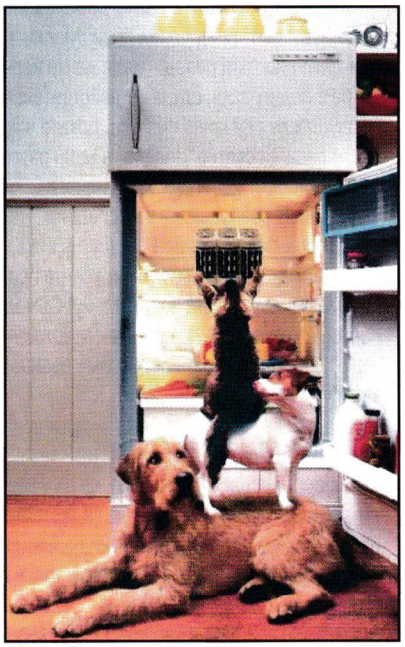
Имало едно време остров, който се населявал от монаси. Те били изключително интелигентни и спазвали много стриктно своите обичаи. Един от тях бил, че сините очи са зли и ако един монах разберял, че има сини очи, той трябва да се самоубие на същия ден. Друго правило, което се спазвало стриктно е, че монасите не могат да общуват един с друг. Тъй като на острова нямало огледала и други отразяващи повърхности всичко вървяло мирно и щастливо. Хората си живеели без да знаят че имате сини очи. Но един ден дошли посетители, които на тръгване казали, че по-красиви сини очи от тези на острова не са виждали през живота си. При това огласи наблюденията на всеослушания.

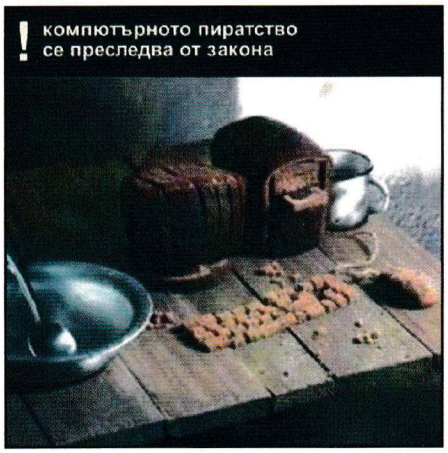
Кажете на кой ден ще извършат самоубийство синеоките монаси, ако са 5 на брой, а 9?

Условия:
Всеки монах вижда останалите през цялото време
Монасите са рационални същества и се придържат стриктно към вярванията си
Всички са разбрали за изказванията на посетителите
Посетителите не са добавили абсолютно нищо друго.

Пращайте вашите верни решения дона workshop@headoff.org или адрес София 1000, ул. „Ген. Гурко" N34 за загадката

Крайният срок за загадката е 7 май 2002год.





БИСЕРИ

I. КРАТЪК РЕЧНИК

" Вик на агония - вик, надаван от мъртвец.
" Вдовец - мъж на вдовица.
" Метис - дете на негри, които са яли бели хора.
" Мулат - дете, на което родителите са от различни полове.
" Мулатка - женската на мулето.
" Конзола - жена на консул.
" Наследственост - с нея се обяснява, че ако дядо ни и баща ни не са имали деца, то и ние можем да останем бездетни.
" Полигон - мъж, който има много жени.
" Преброяване - операция, която се състои от минаване от къща в къща с цел да се увеличи населението.
" Псевдоним - състояние в което попадат поетите преди да пишат.
" Твърда пшеница - пшеница от която се прави коравия хляб.
" Четириного - което има четири крака, например масата.
" Ароматизирано питие - питие в което е поставен ром.

II. ЛИТЕРАТУРА

" Пример за подражание - Андромаха се пожертвала за сина си. Тя е образец за грьцка девица.
" Отмъщение - отвратен от хората Молиер е написал Питекантропа.
" Ясновидство - Ламартин не е обичал Молиер, но Молиер е разбирал и ценял Ламартин.
" Щастливец - Мюце в живота си много е страдал, но за щастие можел да се облекчава сред природата.

III. МАТЕМАТИКА

" Паралелни прави са са две прави, които като релсите завиват едновременно.
" Окръжността е кръгла линия, без ъгли и затворена, за да не се вижда от къде започва.
" Осмоъгълникът е вид квадрат, който има осем страни.

IV. КОСМОГРАФИЯ

" Луната е обитаема, защото там свети.
" Съставът на Слънцето е познат благодарение на пробите, които са вземали от него учените.
" Галилей е успял да завърти Земята, но църквата го подложила на мъчения, защото искала да го накара да я спре.

V. ФИЗИКА

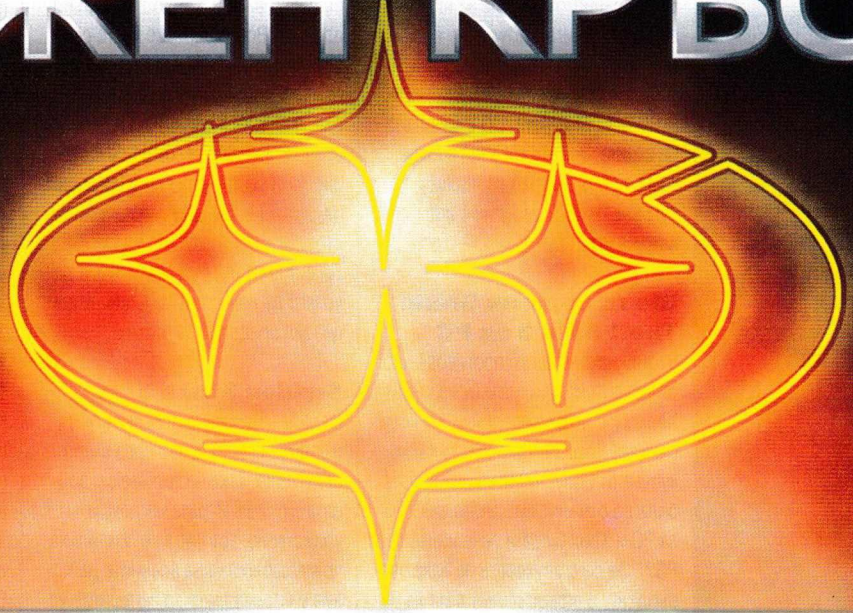
" Има твърди, течни и грациозни тела. Под действието на топлината телата се разширяват. Пример за това : през лятото дните се удължават.
Законът на Архимед :
" (първи вариант):
Всяко тяло потопено във вода, ако не се появи на повърхността до половин час, следва да се счита за загубено.
" (втори вариант):
Всяко тяло потопено във вода, излиза мокро.
" Гравитацията е открита от Нютон. Забелязва се есенно време, когато листата капят.
" Вярна везна е тази, която показва винаги едно и също тегло.
" Черните въглища са бели въглища, които дълго са горели.

POSITION

УЛИЦА "РАЙКО АЛЕКСИЕВ" №13

ЗАД КИНО ИЗТОК

CLUB ЮЖЕН КРЪСТ



- ИНТЕРНЕТ НАЕТА ЛИНИЯ САТЕЛИТНА ВРЪЗКА
- 75 МОЩНИ КОМПЮТЪРА
  ATHLON XP 1700+, 256DDR, GEFORCE2 TI 64DDR
- 9 ЗАЛИ/ ПУШАЧИ, НЕПУШАЧИ
- КЛИМАТИК ВЪВ ВСЯКА ЗАЛА
- 3D ШУТЪРИ, СТРАТЕГИИ, СПОРТ, RPG, ADVENTURES, RACING И ДРУГИ
- HEADOFF СОБСТВЕНИ COUNTERSTRIKE СЪРВЪРИ
- 1 ЧАС/ 1 ЛЕВ, ИГРИ И ИНТЕРНЕТ
- ТЕЛ. 713 761

TARGET ИЗИГРАЙ РЕАЛНОСТТА

WWW.ClubSouthernCross.com

- Производител: **Haemimont**
- Разпространител: **Infogrames**
- Интернет: **www.haemimont.com**
- Дата на излизане: **Април 2002г.**
- Жанр: **Стратегия**

Автор: Светослав Александров

Druid King Wars of Legend

Броени седмици остават до окончателното завършване на Druid King: Wars of Legend. На практика обаче играта е готова. Това е втората, бих казал - голяма игра на Хемимонт и след безусловния успех на Tzar очакванията са големи. Позволяваме си нещо, което друг път не сме правили - ревю на игра, която още не излязла. Най-любопитната за вас причина да го сторим е много простичка и комерсиална и хич и не се свеним да си я признаем - искаме да сме първи И НИЕ веднъж да се окълпем в блясъка на станалата нарицателна напоследък, и доста криворазбрана от някои, ЕКСКЛУЗИВНОСТ. Ей, богу - полага ни се! Но позволете, преди луната да потрепери уплашено от надигналия се срещу нея вой, да кажа нещичко. Статията, която ще прочетете е написана от един от малцината, които могат да се похвалят, че знаят всичко за играта. Както направихме преди години със Tzar, така и сега предпочетохме да почерпим от извора и вместо да се мъчим да откриваме топлата вода, направо да си налеем от гейзера. Един от създателите на DK: WoL ще отвори за нас вратите, зад които се крие този нов, интригуващ свят, човек запознат с тънкостите и механиката на играта. По една или друга случайност същият този човек е брат на един друг - човекът, ревюирал преди време Tzar. Може би го познавате, тоя последния :-).

По разбираеми причини не сме сложили оценки.

Четете, така или иначе това ще е най-съдържателната и компетентна рецензия на тази игра, с която ще се сблъскате някога...

Редакторът

Галия! Размирна земя, плячкосвана от тевтонски и бандитски орди във време на раздори и междуплеменни вражди. Изтерзана, окаяна земя и прокобната сянка на Рим, зловещо надвиснала над нея, във време когато дори и друидите - древните й пазители, са загърбили мъдростта и са оставили разкола да пропълзи в сърцата им.

Обречена земя!

Но всяко време има своите герои, които го оцветяват с аурата на изключителната си човешка същност, със собствената си и тази на враговете си кръв. В това изпепелено от хорското безумие време също се ражда герой. Ларакс. На историята му няма да се спирам подробно, ще оставя това на въвеждащото интро, което - смея да твърдя - ще промени представите на мнозина за възможностите на българските 3D аниматорски екипи. Но говорейки за историята държа да отбележа, че тя лека полека ще се разкрива и доразвива, преминавайки през неочаквани обрати в двайсетината мисии на кампанията. Какво представлява Druid King, или по-скоро Druid King: Wars Of Legend (тук е редно да вметна, че, макар да остават някакви си седмици до излизането на играта, името й все още не е доуточнено) ще се опитам да ви опиша в следващите редове.

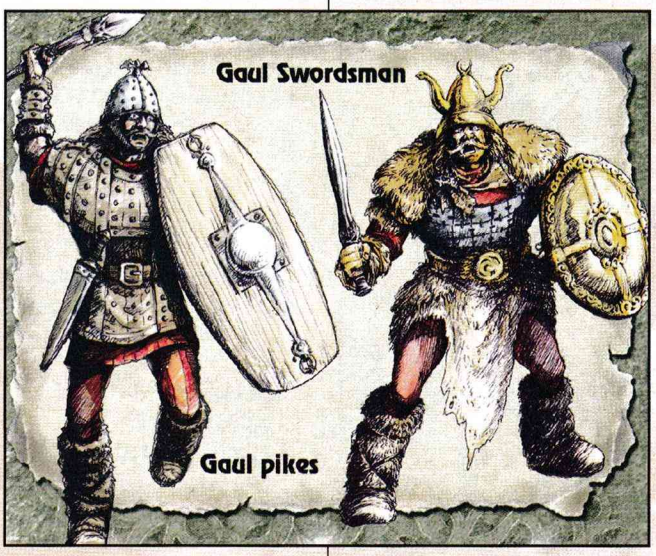
На първо място тя е стратегия в реално време с две раси - римляни и гали, но в кампанията се играе само с галите. Малко е пресилено да се каже, че DK: WoL е RPG-ориентирана, но определено има известни заемки от ролевия жанр: единиците покачват нива и употребяват магически предмети; задачите и препятствията, с които се сблъсквате и целите, които преследвате, особено в първата половина на играта, са впечатляващо разнообразни и винаги са по няколко за всяка една карта. В това число влизат и такива, които няма да можете да изпълните веднага, а чак щом натрупате повече

съюзници, предмети и опит. За отбелязване е и, че на някои от картите ще можете да се връщате колкото пъти искате или е необходимо за изпълнението на дадена задача.

Толкова за кампанията, а сега да разгледаме

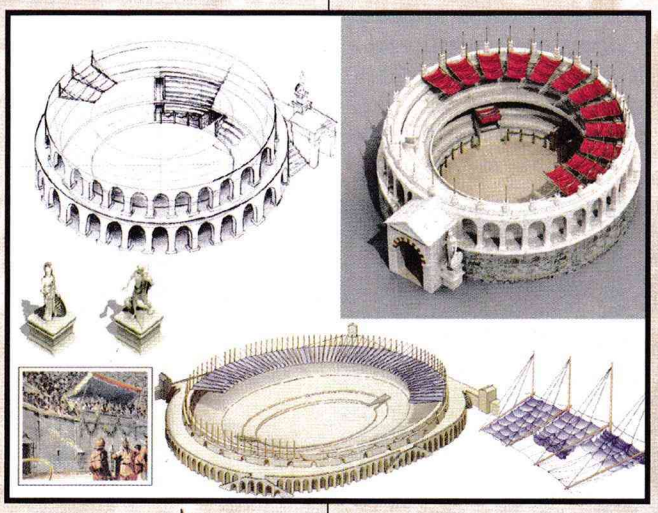
МЕХАНИКАТА НА ИГРАТА В МРЕЖА

Започвам с основното, което вълнува закоравелите мрежови стратези - екшъна. Бз излишна скромност веднага казвам, че изключително малко игри могат да съперничат на DK: WoL по отношение на динамиката на геймплея и наситеността с напрежение и действие. Колкото и бързо да започва действието, във всяко конкурентно заглавие играчът първо трябва да си подсигури някакъв минимум от ресурси/работници/сгради, за да



поведе ефективна експанзия срещу противника (даже и на прословутата от едно време шеста дронка в Starcraft й трябваше почти минута, докато успее да мутира в Zergling Pool). Първото, което всеки уважаващ себе си играч прави в DK: WOL, е да наеме няколко броя от достъпните му в началото на играта видове бойни единици и с тяхна помощ да завладее и отстоява максимална част от картата. Тази последната е доста обширна и гъсто наситена с най-различни обекти от съществено стратегическо значение, за много от които кървавият спор не приключва до самия край на играта. Рядко съществува област по картата, която да можете да наречете свой тил. Никога не се знае кога ще изтървете някое бързо вражеско подразделение да кръстосва из територията ви. В това отношение атмосферата много наподобява средновековната - докато големите армии водят сражения, малки групи войни щъкат на длъж и шир, превземат ако им е по силите, плячкосват, избиват свободно придвижващите се селяни и кервани с ресурси. Играта не само го позволява, а и насърчава подобно поведение.

Друидът е от типа стратегии, в които не се строят сгради и защитни съоръжения - те са разположени по картата и могат да бъдат придобити само чрез завладяване. Поселенията, които служат за цел на вашата експанзия, са основно пет вида: градове, села, укрепления (outposts), пристанища и тевтонски лагери. В началото всеки играч разполага с град и прилежащо към него село. Останалите обекти по картата са неутрални. Селата, укрепленията и пристанищата стават собственост на първия играч, чиято бойна единица се доближи достатъчно. Градовете и тевтонските лагери трябва да бъдат завладявани с по-сериозна бойна сила, но пък изгодата от тях е по-осезаема. Ще ви представя поселенията по ред на значимост:



Градовете предоставят най-ефективния начин за добиване на по-важния от двата ресурса в играта - златото. Използвайки определени количества от него (пак в града), можете да наемате герои и армията, която те ще командват, или да го влагате в различни подобрения на самия град. Колкото по-многолюдни са градовете ви, толкова повече злато за единица време генерират. Населението се увеличава с течение на времето. За да ускорите този (иначе доста бавен) процес, можете да отпускате благодеяние на поданиците си под формата на храна - вторият ресурс в играта.

Селата са единственият начин за директното сдобиване с храна. Освен това те могат да служат и за пренасочване на население към градовете, обратното също е възможно, но се използва само при крайна нужда - едно, че селата са много повече и рискът да останете без храна е минимален и второ, че са много по-лесна плячка на вражески набези, поради отсъствието на стационарна защита, както е при градовете, оградени от непристъпни кули и стени и способни при наличие на достатъчен брой защитници не само да нанесат сериозни поражения, но и да отблъснат успешно нашествието, особено ако нападателите нямат стенобитни машини.

Укрепленията. Освен, че с тях ще "осветявате" територията си, можете да ги използвате и като фактор, гарантиращ относителна стабилност във владенията ви. Ако поддържате гарнизони ще принуждавате противника да ги заобикаля отдалеч или пък да ги обсажда. Най-хубавото е, че дори само с няколко работника от близкото село вътре, можете да създадете главоболия на неприятеля. Другото приложение на укрепленията е за добив на злато. В зависимост от вида им за целта е необходимо или натрупването вътре на начална вноска, върху която с течение на времето получавате лихва или складирането на храна, която да конвертирате. И двата процеса са по-бавни спрямо забогатяването чрез контрол над градове, освен това са свързани с доста голям риск. Всички доставки на ресурси в играта се извършват посредством кервани, а те могат да станат лесна плячка на вражеските набези по пътя си между селата, градовете и укрепленията. Първото, към което всеки неприятел ще се стреми е да ограничи притокът на ресурси между поселенията ви. Добитото в укрепленията злато не може да бъде оползотворено преди доставянето му зад градските стени.

Тевтонските лагери на пръв поглед са по-маловажни от описаните до тук селища. Това, в комплект със силната им защита кара много играчи да ги пренебрегват в ранните етапи на играта, когато завладяването им е свързано с трудно прежалими загуби. Наистина, необходимо е внимателно да предвидите силата, която ви е необходима за да унищожите наведнъж непрекъснато самопопълващия се гарнизон, но от мен да знаете - ранната победа си струва всеки изгубен воин. С какво мислите се сдобивате? Ами ни повече, ни по-малко от гореспоменатия "непрекъснато самопопълващ се" (и самопрехранващ се) гарнизон от тевтонци. Истинската им сила се корени във факта, че са на коне и могат бързо да овладеят голяма територия, а в началото това е лукс, достъпен за малцина. Всички тези екстри изплащат с лихвата няколкото загубени единици.

По игралното поле има и различни други локации със специално предназначение, но те не могат да бъдат собственост на конкретен играч. Такива са: светилищата, където римски свещеници или галски друиди могат да правят глобални заклинания; руините, откъдето героите се снабдяват с магически предмети и много други, които оставям на вас да разучите.

Знаейки, кои са стратегическите точки в играта, е ред да обърнем внимание на средствата за тяхното придобиване, а именно

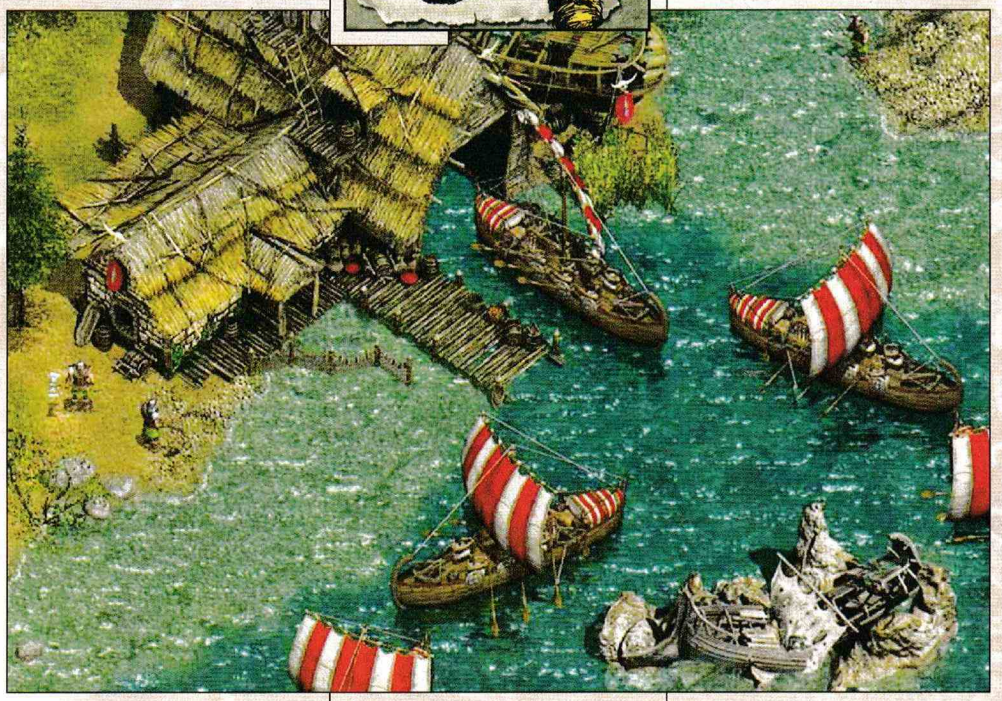
БОЙНИТЕ ЕДИНИЦИ И ГЕРОИТЕ

Спокойно мога да заявя, че тук героите изнасят тежестта на всеки конфликт и цената им, равняваща се на тази на малка армия е напълно оправдана. Всеки герой командва до петдесет боеца. Под ръководството му те се превръщат в истинска бойна сила - построяват се в избрана от играча формация, повишаваща бойните им показатели. Освен това всеки герой увеличава нивото на опит на подопечните си, което позволява по време на боя да попълвате местата на падналите си ветерани с прясно

наети новобранци, без това сериозно да засегне боеспособността на армията. Дори силните единици са обречени ако влязат в бой без предводител. Един наистина добър герой често е по-ценен от цялата си армия. За съжаление враговете ви са напълно наясно с това. Често се случва някой играч да жертва десетки бойци само за да се отърве от "тоя-твой-скапан-двайсе-и-осмилевъл-герой, дето вече пети път ми пречуква по петдесет хастата с нещастните си двайсет тевтонеца" (за сведения - при равни условия гореспоменатите хастати едва ли биха дали повече от пет жертви). Нивата обаче се вдигат с битки. Не теория зачислената към героя войска му заделя част от опита, придобит в битка, но това са трохи. За да се извае бързо в същински бог на войната е необходимо героят сам да се сражава наравно с останалите. Сърцето ми се свива всеки път, когато се налага да изпратя тренирания си с труд и пот герой, обърнал не едно и две сражения в моя полза срещу армия, из която се мержелеят двайсетина римски стрелци. Запомнете едно - в тази игра бягството няма да опетни честта на лидерите ви, а ще им помогне да се прославят още повече. Какво са няколко зарязани на бойното поле боеца пред болката, в която ще се гърчи врагът ви, когато могъщият ви герой се завърне начело на нова армия.

Бойните единици в играта не са много, затова пък всяка от тях има специфично приложение и уникална, автоматично активираща се при определени условия екстра. Може да се каже, че редовите бойци на римляните са по-силни, но са и значително по-скъпи. Техен специалитет е безусловно най-силната сред нормалните единици - преторианецът. Веднъж един колега каза, че петдесет от тях представляват "силата в нейния най-чист вид" - беше напълно прав - малцина устояват на напора им. Не бързайте да потривате доволно ръце. За да получите право да наемате по-силните

бойци, присъщи на избраната от вас раса е необходимо да платите голяма сума. В случая с преторианците тя е еквивалентна на цената на сто галски стрелеца, за чиито достъп не се харчи нищо. След това тепърва ще цакате за всеки произведен преторианец колкото за десет от вече споменатите лъконосци. Сигурно ще попитате: защо не се използват само най-евтините единици? Това щеше да е изгодно само ако отсъства-



ха други ограничения в играта, които са няколко и са сериозни. Първо, всеки боец намалява популацията на "родния" си град с единица. А тя рядко надвишава сто - сто и петдесет. Разбира се винаги можете да прехвърлите от селата, но те по правило са значително по-слабо населени. Дори хипотетично да предположим, че "източите" селата и успеете да наемете вашите петстотин стрелеца (еквивалентни като цена на петдесетте преторианеца) веднага ще почувствате осезаемата липса на храна. А в DK: WoL войската

има нужда от храна. Как се изхранват 500 войскари, при положение, че селата са обезлюдени? От глад в играта чак не се умира, но да изправите срещу врага армия от прегладнели бойци на по една десета от здравето си, които падат още щом някой ги погледне накриво е меко казано несъстоятелно. И най-накрая, не забравяйте, че за да дадете на тази пасмина поне някакъв шанс за достойно представяне, при тези екстремни условия, на всеки петдесетина ще се наложи да се охарчите за по един герой (само с това бихте платили половината преторианци). Трябва да стане ясно, че никак не е лесно да се балансира между качеството и количеството на войската ви. Прибавете към това двата различни вида поражение в играта (пробивно - стрелци, копиеносци и др. и разсичащо - мечоносци и пр.) и специалните умения на единиците. Изводът е налице. Трудно е да се застраховате срещу изненади, необходимо е през цялото време да се съобразявате с тактиката на противниците си.

Всяка раса има по един специален вид бойни единици. Сами по се-

workshop.headoff.com

бе си достатъчно силни, те не могат да бъдат направлявани чрез герой.

Галите са представени от безспорно най-могъщата (и най-скъпата) единица в цялата игра. Който си спомня кроготите в Total Annihilation... да ги забравя бързо, защото искам да Ви запозная с: Викингския Лорд. Макар да е наистина най-здравата единица в играта, на пръв поглед неговите показатели не превишават повече от два-три пъти тези на най-силните войници, само дето половината от поражението, което нанася го пълни с живот. Освен това след специален ъпгрейд лордовете започват да излизат по двайсето ниво, което преведено означава, че още с рождението си са орисани да нанасят максимално поражение на повечето си противници и да понасят минимални щети. Допустимият брой на тези страховити галски бойци е само три, но вдигнат ли достатъчно нива стават практически непобедими. Появят ли се на бойното поле трябва да се предприемат спешни контрамерки. Поради естеството на екстрата им директното сълкновение между тях и опониращата им армия може да има един от два изхода: или с цената на десетки жертви тя успява да се разправи окончателно с тях (това беше Хепи Енда) или те я помитат цялата, ако е достатъчно упорита да се задържи до край, излизайки от сражението напълно здрави.

Отговорът на римляните са Шампионите. Те могат да бъдат не повече от двадесет. Истинските им възможности проличават когато се изправят срещу многократно превъзхождащ ги противник, защото специалното им умение е да поразяват с брадвата си всички наобиколили ги врагове. Представете си само изражението на опонента, след като установи, че максимата: "да компенсираме липсата на бойно умение с числено превъзходство", добива леко по-различен смисъл според тълкуването на шампионите ви, които доволно се почесват, всеки заобиколен от по пет-шест трупа - единствените останки от армията, заляла ги като порой преди малко.

Факторът, който най-драстично може да повлияе върху хода на играта са друидите на галите и римският им еквивалент - свещениците. Предназначението на двете единици е едно и също - да лекуват приятелите и да помагат в унищожението на враговете. Галите могат да призоват и направляват за известно време неунищожими зомбита, които намаляват живота на вражеските единици в определен радиус около тях. Наскоро ми се случи следното: чакам, аз вражеските пълчища да влязат през току що срутената порта на града ми за да ги посрещна в теснините зад нея и какво, мислите се случва? Ами, през зейналата на нейно място дупка най-нехайно се завлачва самотен разлагащ се труп. Наложи се бързо да се откажа от изгодната си позиция за да не загубя боя преди да е започнал. Римският специалитет в тази област се нарича Mist (мъгла) - всички сме виждали Psionic Storm в Starcraft, тукашният му еквивалент нанася поражения на единиците по-бавно, но може да трае по-дълго върху оказаната област от бойното поле. Тук от значение е здравословното състояние на свещеника, който го поддържа, защото в играта терминът "мана" е абсолютно непознат. За да трае, която и да е магия (освен лекуването, то си им е вградено умение), галските и римските свещенослужители, отговарящи за нея трябва да жертват определена част от здравето си през цялото време, докато тя е в ход. Когато животът им падне под допустимия минимум магическите им способности изчезват. Сега си представете обратното - един свещеник прави мъгла, а други двама го лекуват в същото време. По този начин ако никой не ги безпокои магията ще трае вечно. В случай, че процедурата ви се струва сложна има и начин за удължаване продължителността на чародействата без да се налага възстановяването на нечие здраве - след закупуване на необходимото за целта умение в храма можете да карате по няколко от вашите свещенослужители да вземат едновременно участие в едно и също заклинание за да трае то по-дълго.

ГЛОБАЛНИТЕ ЗАКЛИНАНИЯ

действат именно на тази основа. Те правят играта непредвидима. Ако врагът ви разполага с достатъчно свещенослужители и контролира светилище, даващо им възможност

да направят глобална магия значи има от какво да се притеснявате. Нека поясня подробно за какво става дума. Първо глобалните магии действат абсолютно по един и същи начин за всички на картата - били те приятели или врагове и второ свещеносл ужителите, които се молят за тях губят живота си след изтичане на действието им, а ако някой ги избие преди това заклинанието се прекъсва. Ще ги изброя според броя на друидите/свещениците, необходими за активирането им.

С жертвата на избран от вас брой свещеносл ужители можете да предизвикате "златен дъжд" във всяко едно поселение на картата. Тази магия е една от основните причини играчите да се стремят да влаг покачите със същото число, нивата на всички налични на картата бойци. Тази магия е страховита, когато някой добие значително числено превъзходство над опонентите си.

На цената на четири свещеносл ужителя ще накарате храната във всяко поселение по картата да започне да намалява изключително бързо. Много полезно, когато имате най-голям запас или нямате нищо за ядене ("не е важно на мен да ми е добре..."). Особено неприятна изненада за обсаден град с отрязан достъп до села.

С шест свещеносл ужителя ще деят възможно най-голяма част от полето.

Универсалното средство за избавяне от всички друиди и свещеници се нарича "окончателна жертва". Когато някой играч добие превъзходство на терена в жива сила е добре профилактично да зачисти картата от духовници, използвайки осем от своите, за да намали вероятността от обрат, предизвикан чрез вражески магии.

В замяна на десет чародея ще накарате всеки боец по картата да нанася максималното си поражение, независимо от защитата на противника. Освен че неимоверно ускорява сраженията и намалява шанса губещата страна да измъкне някой от битката, тотално изменя баланса между единиците. Много от тях разчитат на силна защита или нанасят почти константно поражение. Те отслабват за сметка на подразделения като галските конници, които с екстрата си, при максимална щета, доста често убиват противниците си с първия удар.

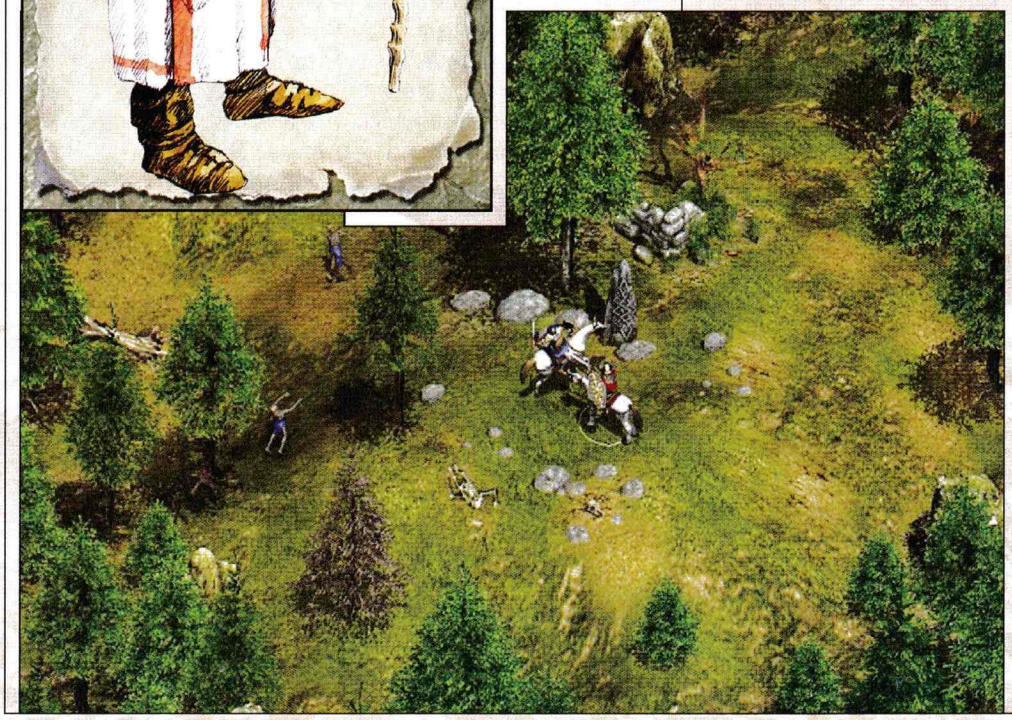
Най-бруталната магия се нарича "тевтонско бедствие". Всички тевтонски лагери стават неутрални (ще рече - враждебни към играчите) и изпращат по петдесет ездача да вършеят из картата. Само за сведения при игра на средна карта доста често гореспоменатите поселения са около десетина. Единствено, който не го е виждал в действие (а това май включва всички вас) няма да потръпне при мисълта за петстотин обезумели тевтонеца, обикалящи игралното поле, колейки къде, когото сварят. Това заклинание, за разлика от всички останали веднъж активирано не може да бъде спряно.

В общи черти изчерпах важните компоненти на мрежовата игра. Изкуственият интелект разбира всеки един от тях и прекрасно се вписва в пейзажа - атакува на няколко места едновременно, бяга ако нещо не му изнася, постепенно ви притиска до стената на собствения ви град, знае някой и друг гаден трик и най-важното: НЕ ЧИЙТВА. Този път дори има логика, която го кара да изучава картата. Има хора, които до ден днешен не могат да повярват, че Царското AI си ги размазва съвсем честно и почтено, а Друидското го е правил същият човек, така че ако искате достойно да се представите срещу компютърните опоненти на по-високите нива на трудност ще се наложи здраво да поработите.

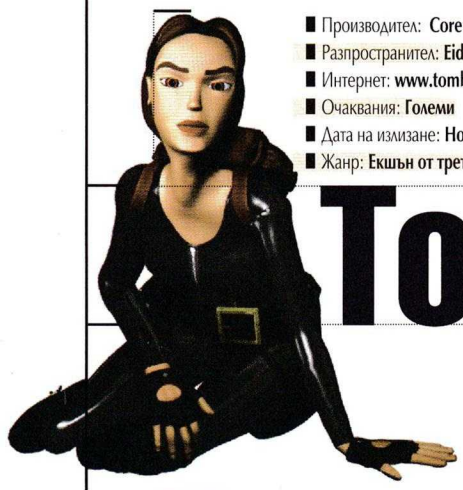
За графиката няма какво да говорим. Ако от скрийншотовете на си личи колко е добра, значи в печатницата нещо са сгафили. Да видите само как замахва тоя axeman... направо ще ви се прииска вашата глава да сече в момента.

Звуците, болното място на Царя, още се разработват. Този път единиците ще имат уникални реплики, а цялата кампания ще бъде дублирана (не на български).

В заключение искам да кажа, че DK: TOD е повече от добра игра. Ако тази статия не ви е убедила в това най-вероятно проблемът е в литературните ми способности, а не в отрочето на Хемимонт. Не я отписвайте само защото Blizzard нямат пръст в изработването й. До сега не съм чул някой да каже лоша дума за Tzar, а щом екипът го направи веднъж, защо да не повтори.



workshop.headoff.com



- Производител: **Core Design**
- Разпространител: **Eidos**
- Интернет: **www.tombraider.com**
- Очаквания: **Големи**
- Дата на излизане: **Ноември 2002г.**
- Жанр: **Екшън от трето лице**

Автор: Snake

Tomb Raider

The Angel Of Darkness

Наистина ли си мислеше, че няма да има още? Най-добре продаваното в историята на игралната индустрия съчетание от двойка цици и чифте пищови, по-известно като Лара Крофт, се завръща на сцената с гръм и трясък за поредното си епично приключение. Слуховете за смъртта на бестселинг героинята на Core, свързани с трагичния финал на The Last Revelation, се оказаха силно преувеличени. Когато спасителните екипи изровили тялото на видната екшън археоложка изпод руините на срутилата се върху й пирамида с изненада установили, че сключените пред пищната гръд на девойката ръце стискат табелка "НИ СЪМ УМРЕЛЪ!". Пристигналата по спешност съдебна следователка г-жа Гита Ок, отбелязала пред репортери с лека завист в гласа, че младата авантюристка очевидно се е опитала да проникне в твърде много мокри сънища едновременно, докато е скучаела затрупана и сега има нужда от сериозна почивка.

Всъщност, ако оставим настрана препратките към Тери Прачет (прочее - ако не си схванал въпросната препратка да знаеш, че вече няма да си играя с теб) от Core ни обещават, че причината за оцеляването на кака ни Лара ще бъде доста по-различна от прозаичното "Ми добри бяха продажбите, възкресихме я". Тя ще бъде леко загатната в Angel Of Darkness и напълно разкрита в следващата игра от поредицата, която вече е запланувана за Коледа 2003 година. Като се има предвид, че през Юни идната година ни чака и втори Tomb Raider филм, смятам, че ни се очертава сериозно ларино присъствие в близко бъдеще.

Но нека се върнем на The Angel Of Darkness.

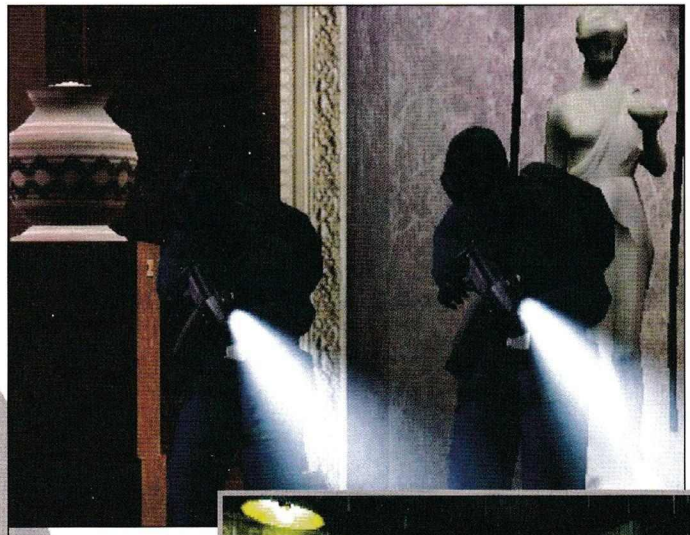
Историята започва с телефонно обаждане от наставника на Лара - Вон Крой. Той иска мнението на археоложката относно пет картини от 14 век, известни като "Мрачните платна", чието издирване му е поверено от тайнствен мъж, представящ се като Екард. Госпожица Крофт пристига в Париж, за да види за какво става въпрос и с ужас установява, че Вон Крой е "претърпял" брутално убийство, а тя се явява първото име в списъка със заподозрените. Принудена да бяга от правосъдието, сексапилната девойка получава неочаквана помощ от авантюриста Кълтис Трент, преследващ Екард по свои лични причини. Докато се опитва да открие убиеца на Крой, Лара се забърква в история за кръв, предателство и отмъщение, разпростряла се през хилядолетията. Последното всъщност се явява нещо като таглайн на TAOD.

От Core обещават доста мрачна и подтискаща игра, характеризирана от тях като "продукция с епични мащаби", носеща в себе си сериозен кинематографичен заряд. Звучи добре, още повече, че като основно влияние се сочи творчеството на режисьора Дейвид Финчър ("Боен клуб", "Седем", "Играта"). The Angel Of Darkness ще едва бъде първата от десетте части на историята, която от Core планират да разкажат в рамките на още три или четири Tomb Raider игри.

Както се вижда и от околните скрийнове, цялостният визуален подход е подчинен на мрачната посока, в която завива историята за Похитителката на гробници - сиви и кафяви тонове, приглушено осветление, дъжд.

Ейдриън Смит, един от шефовете на Core Design споделя по темата: "Идеята ни беше да отведем играча на някое мрачно място, място където той не би искал да отиде, но ще му се наложи да го стори, за да спаси Лара. Самата тя ще трябва да направи няколко изключително тежки избора от морална гледна точка. В The Angel Of Darkness нямаме ясен случай в стил Доброто срещу Лошото, това е много по-комплексна история, която ще изправи играча пред някои много комплексни въпроси. Ще бъде съвършено ново изживяване на хората, играли Tomb Rider преди."

Самата Лара също се е променила - с мрачно изражение, тъмна очна линия и по-издължено лице тя изглежда по-зряла, по-възрастна. Очевидци на някои от филмчетата към играта споделят дори покъртителния факт, че госпожица Крофт е била забелязана с - О, Боже! -



дълъг панталон. Никой от централата на Core не коментира забележително увеличения й бюст, който от край време ми се вижда сериозно бреме за екшън героиня, но явно и това го считат като момент от съзряването на героинята. Ама бая е съзряла, честно ти казвам.

TAOD ще използва чисто нов енджин, който ще бъде експлоатиран от Core и за следващите игри от серията. Все още не са изнесени никакви конкретни технически спецификации, но и с просто око се вижда, че играта изглежда доста добре. Броят на полигоните по съвършената фигура на Лара е нараснал десетократно и от 500 в предишните игри вече са достигнали далеч по-приятната цифра 5000.

Археоложката е станала и значително по-подвижна. На едно от филмчетата от геймплея, например, виждаме как Лара Крофт се промъква тихо зад гърба на някакъв неприятен тип и му чупи врата. Освен това за първи път в поредицата ще имате възможност за ръкопашни схватки. От Core съвсем откровено си признават, че са заимствали идеи от Metal Gear и Resident Evil, така че наистина можем да очакваме съвсем нови моменти в геймплея.

Всъщност наистина можем да очакваме много нови моменти.

По идея The Angel Of Darkness трябва да съчетава три игри в една. И по тази причина е разделена на три самостоятелни епизода, всеки от които се очертава като коренно различен от останалите.

Смит разяснява:

"Идеята ни беше всяка една от трите части да предлага уникално преживяване. На това, което приемаме за традиционния Tomb Raider-ски геймплей, е отделена средната част от играта. Там са всички онези неща, които хората свързват с името на Лара Крофт - изгубени градове, разнообразни локации, такива работи. В тази част Лара ще пътува до Париж и Прага, тогава ще срещне и новия персонаж - Къртис. Хората отдавна ни молеха да вкараме нов герой в играта и ето, че го правим. Можете да приемете, че Лара е мозъкът, а Къртис - мускулите. Той е екшън-героят, този, който винаги е в предните редици при битка. Първо стреля, после задава въпроси."

На Къртис всъщност е заделена и третата част на играта, когато той ще замени сексапилната Лара на монитора ти. Това е частта на бруталния екшън. Къртис ще се управлява по същия начин като кака си, но ще има съвсем различен набор от умения и оръжия. Например на мястото на Лариния чифт пищови той ще разполага с метателен диск с четири остриета. Каква точно ще бъде ролята на този тайнствен финален епизод, прибягващ до крайно еретичната за феновете идея за смяна на главния герой все още е добре пазена тайна.

Най-голямата изненада обаче се крие в първата част от Ангела на мрака. Ейдриън искрено се надява, че хората ще намерят тази част за шокираща:

"Вижте сега, Лара е обвинена в престъпление - убийство, което тя може би - забележете може би - не е извършила. И е поставена в твърде чужда за нея ситуация. Знаете каква беше тя в миналото - известна изследователка, нещо като знаменитост. Сега всичко това изведнъж започва да работи срещу нея. И тя се опитва да изчисти името си."

Смит обяснява, че тази част от играта ще бъде твърде близка до ролевите игри и куестовете. Тя ще бъде и значително по-бавна, Лара ще трябва да взаимодейства с други персонажи (отново нещо ново за поредицата) и от действията й или от липсата на такива ще зависи как ще се развие историята. Различните хора ще й казват различни неща и начинът, по който играе играчът, ще рефлектира пряко върху отношението им към героинята.

"Много се радваме да представим този така нетипичен за Tomb Raider елемент" - възторгва се Смит - "Ами то си е почти като традиционното RPG". От Core са имали желанието да наградят по някакъв начин изследователски настроените играчи, тези, които пробват различни подходи към някоя ситуация. И наградата ще се изразява в леко повишаване на силата или скоростта, или пък на дължината на скоковете. Така играчът ще може да се добере до някое недостъпно допреди получаването на бонуса място. На мен не ми звучи много като "класическо RPG", но определено е позитивен ъпгрейд на геймплея. Смит бърза да отбележи, че геймърите, които искат да играят по добрия стар праволинеен начин, по никакъв начин няма да бъдат ощетени от това. Просто ще видят само около 60% от играта.

За сметка на това ти вече си видял близо 97% от това превю и ти остава само необходимото заключение. Ето го и него:

Не е тайна, че въпреки принципно положителната ми нагласа към търд пърсън жанра, никога не съм хранил особена любов към Tomb Raider. Ако всичко върви по план обаче, The Angel Of Darkness има съвсем сериозни шансове да ме накара да преразгледам отношението си към едрогърдите археоложки. И за да се подготвя от рано, тези дни смятам да отскоча до сградите на съответния факултет към СУ и да видя как стоят нещата.

INFO BOX

От Eidos обявиха, че новото лице на Лара Крофт е датската манекенка Джил Де Джонг. За момента можете да се порадвате на две от първите й снимки като екшън героинята и да трупнете в очакване на официалната премиера на Angel Of Darkness на 15 ноември, когато със сигурност ще има още.

- Производител: **Midway**
- Разпространител: **Midlay**
- Интернет: **www.mkdeadlyalliance.com**
- Очаквания: **Големи**
- Дата на излизане: **Краят на 2002г.**
- Жанр: **Аркейд**

Автор: maggkrabar

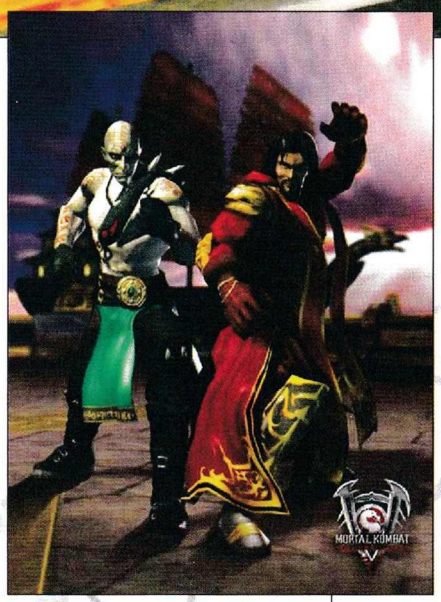
Mortal Kombat Deadly Alliance

Първата игра Mortal Kombat се появи през далечната 1992 година. С иновативната си бойна система, невероятната тогава графика, сканирани от видеолента атрактивни герои, перфектни движения, интересна история и размазваща атмосфера, МК моментално се превърна в култ, а Ed Boon и John Tobias(разработчици на МК) бяха обявени за новите геймгурута. Играта е издадена за почти всички видове геймконзоли, по-късно PC геймърите също намазаха. Оттогава досега има около десетина различни игри по МК, няколко филма, и много, много вманиячени фенове. В цифри към днешна дата това означава повече от 19 милиона легално продадени копия на игри по МК сериите, над 1,5 милиарда долара от игри, филми, музика, играчки... Наистина доста впечатляващи цифри, превръщащи играта в едно от най-успешните заглавия в гейминдустрията. МК е една от най-бруталните игри. Потоци кръв се лееха, глави и крайници се късаха, изпотрошени тела се нанизваха бездиханни на смъртоносни остриета. Гледката на изтръгнат гръбнак беше нещо съвсем нормално. Определени властолюбиви личности от външния свят искаха да завладеят и нашия, но боговете се разгневиха и разрешиха това да стане единствено чрез победа в Смъртоносната битка. И така, хората трябваше да се бият на живот и смърт с пратениците на ада, а изходът от турнира решаваше съдбата на Земята. Хората победиха, но адските изчадия не се отказаха, и боговете наново и наново си организираха кърваво шоу. Сега, за пореден път lord Rayden, богът на бурите, ще трябва да поведе шепа герои в защита на планетата. Защото се задава нова Смъртоносна битка.

Първоначално новата игра е обявена като МК5, но през декември 2001 година Midway регистрира търговската марка Mortal Kombat: Deadly Alliance, а през януари 2002 новото име на играта е официално обявено. Феновете изпаднаха в екстаз още при първите анонси за нов МК. Още повече, че обявената информация за МК:DA предвещава играта просто да издуха останалите файтинг заглавия. Последвалите скрийншотове и най-вече последния трейлър с движенията на Scorpion окончателно разбуниха духовете.

След като ядоха голям пердах в последните турнири, Quan Chi и Shang Tsung са събрали нови сили и са решени на всичко да докопат безсмъртието, побеждавайки в нов турнир Rayden и смъртните земляни.

Бойната система на МК: DA ще е чисто нова и различна от досегашните. Пълноценно ще се използва третото измерение и при движенията, и при атаките. Изключително популярните Fatalities ще останат, но ще са нови, неща от сорта



на Friendships и Babalities няма да има(по думите на Ed Boon), но все пак в играта ще има доста бъзици. Ще има и "мини игри" от сорта Test Your Might(разбиване на различни по твърдост предмети в първия МК), Test Your Sight. Голямо внимание ще се обърне на боя с оръжия, за всеки герой ще има по около 15-тина движения, отделно тези с голи ръце. Битките ще се водят на големи арени, като героите ще могат да се бият не само в равнина, а и на различни платформи. Единият от режимите на игра ще бъде двама на двама, като се говори за Team Fatalities, т.е. двама играчи ще могат да довършват победеният, като задружно му правят fatality. Това направо ще е върховно! Тупаници ще се раздават с голи ръце и с оръжия, като всеки герой ще има по няколко бойни стила като муй-тай, тай-чи, тае-куон-до, танг-су-до, които избирателно ще се променят по време на битка. Някои от оръжията ще бъдат предназначени за определен боен стил и ще се намират разхвърляни из арените. На специалните магически умения на героите ще се наблегне по-малко, най-добре ще бъдат развити ритници и шамари от различните бойни стилове.

В новата МК от старите познайници засега се спрягат Scorpion и Sub Zero, Sonya и Jax, Cyrax, Shang Tsung, Quan Chi, Kitana, Rayden, Cage, Fujin. Liu Kang, неизвестно защо, ще бъде пречукан още в началото на играта, а дали после ще се появи, от Midway си траят. От общо 20-24 героя, в МК:DA половината ще бъдат нови, неизвестни досега. Досега са обявени само Blind Kenshi - слепец, член на клана Red Dragon, Malvado - изглеждащ като Лудия Макс боец, Drahmin - изключително здрав черен боец, носещ африканска маска на лицето си. Известни са и три арени, които са изключително красиви.

Очаква се в графично отношение МК: DA да е безупречна, ще бъдем свидетели на нещо невиждано досега за никоя гейм платформа. Ed Boon обещава новия МК да е по-брутаален и кървав от предишните. Моделите на героите ще бъдат от по 7000-10000 полигона, скрийшотовете изглеждат зашеметяващо, а трейлъра(ако наистина е с графичния енджин на играта), гарантира, че движенията ще са като на истински майстори по бойни изкуства. МК: DA ще е много "по-истинска" от досега издадените next-generation fighting games. Лично аз не се съмнявам в това. МК наложи много от стандартите при файтинг игрите, перфектния motion на героите е запазена марка за МК сериите, а авторите на играта досега многократно са се доказали като недостижими таланти. Понесените удари ще личат по моделите на героите, те ще се покриват с кървави петна и рани, ще кървят. При кървене силите им ще се изцеждат и е възможно някой да пукне сам, без да бъде убит с фатален удар. Може да не се наложи да довършите противника с fatality, той вече ще се е превърнал в кървава пихтия! След тежък двубой може да не разпознаете боеца си. Мммм...

МК: DA ще бъде издадена за почти всички съвременни гейм-конзоли. Питате се, защо в GW пишат за конзолни игри? Искрено се надяваме, че МК:DA ще бъде издадена и за PC, макар и досега да не е казано нищо конкретно по въпроса. Най-добрите досегашни издания на играта ги има и за PC, така, че можем да очакваме появата и на МК:DA. А и версията за X-Box съвсем лесно може да се транслира и за PC. Дотогава се въоръжете с търпение и псувайте конзолите.

INFO BOX

http://www.kaillera.com/download.php можете да си дръпнете програмки, с чиято помощ да играете МК сериите online. Един от недостатъците на МК беше, че досега не се поддържаше мрежова игра. Само в МК3 съм виждал възможност за игра в мрежа.

- Производител: **EA Pacific**
- Разпространител: **Electronic Arts**
- Интернет: **www.ea.com**
- Очаквания: **Големи**
- Дата на излизане: **Ноември 2002г.**
- Жанр: **Стратегия**

Автор: Whisper

Command & Conquer Generals

Само преди няколко седмици разработчиците на Red Alert 2 и Yuri's Revenge обявиха новия проект, над който работят вече близо година. Той е стратегия в реално време и се нарича Command & Conquer: Generals и ще бъде съвсем нова игра, нямаща нищо общо, с което и да е от заглавията от тази вселена, излезли досега. Действието в Generals ще се развива около 20 години в бъдещето, а главните действащи страни ще бъдат Съединените Щати, Китай и терористичната организация Световна Освободителна Армия, с корени в Централна Азия. Макар и все още да няма много информация относно същността на конфликта между тези три сили, от изнесената информация става ясно, че между Китай и терористите се заражда война, която постепенно въвлича и Съединените Щати (колко странно). Играта ще има три отделни кампании, състоящи се от по 10 мисии, в които играчите ще застанат зад всяка една от страните в конфликта.

За нас като геймъри обаче по-интересна беше новината за

промените

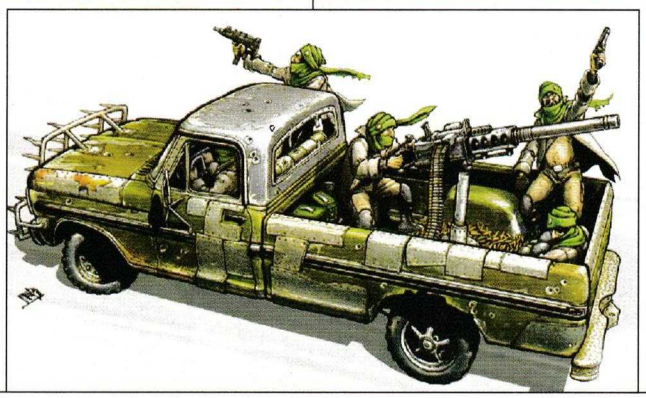
заложени в това заглавие. Първата и най-очевидна от тях е, че C&C: Generals е изцяло в 3D. Разработчиците от EA Pacific използват собствен енджин, наречен Sage, базиран на енджина на C&C: Renegade, но е силно модифициран и доразвит за нуждите на играта. Както сами можете да видите от ранните скрийншотове C&C: Generals изглежда доста добре, да не кажа впечатляващо. Сградите и единиците са детайлни и добре моделирани, и като цяло преминаването на C&C в триизмерността изглежда обещаващо, поне на външен вид.

С това промените не свършват. Освен графиката почти изцяло се променя и самият геймплей. Познатият ни досега формат на Command&Conquer игрите изчезва, начело със страничната лента, от която се извършваше целият производствен процес в досега. На негово място идва интерфейсен панел в долния край на екрана, подобен на този в повечето стратегии. Производството на единици, обаче, няма да става от панела - вече ще трябва да щракнете върху съответната постройка и да изберете кои единици от нея да се строят, както беше в StarCraft. Това решение, според мен, е ПРАВИЛНОТО решение и продължавам да се чудя защо толкова дълги години трябваше да се гони оригиналност за сметка на удобството и интуитивността, още повече когато и на начинаещите е ясна огромната важност на безпроблемното и лесно управление в RTS-те.

Изцяло се променят строителството на сгради и добивът на ресурси. За пръв път в игра от C&C вселената ще участват булдозери и транспортни камиони. Когато пуснете игра в Generals, независимо от това на чия страна сте, ще започнете с булдозер. Той ще е вашият "пеон" в играта - на негов гръб ще пада строителството на сградите. Забравете за магическото изникване на постройките сякаш от нищото. Пряко свързана с функцията на тази единица е и една друга новост за поредицата - възможността да строите сгради където и да е по картата. Просто пращате булдозера, където решите и строите каквото пресените. След като построите Команден Център ще можете да произведете от него повече булдозери, а те от своя страна да строят повече сгради едновременно. Последната известна, засега, новост около булдозера е, че той ще служи и за ремонтна единица; сградите няма да се ремонтират сами, тази работа ще се върши именно от булдозера.

Идеята за транспортните камиони и депата за суровини също е нова за игралната вселена. Те ще са в основата на ресурсния модел в Generals. Вместо тиберий на всяка карта ще има по няколко депа за суровини (нещо като огромни складове), където ще пращате транспортните си камиони за набавяне на суровини. Все още е под въпрос дали самите камиони ще имат някаква възможност за самозащита, както беше при комбайните в Red Alert 2 и Yuri's Revenge.

Безспорно най-интригуващата новост в играта ще бъде възможността за избор на командване. Всяка една от страните в Generals ще разполага с по три различни военни командвания, всяко със своите силни и слаби страни, и всяко значително променящо начина и стратегията на игра. Преди началото на мисия, независимо на чия страна е, играчът ще трябва да избере едно от трите, специфични за нея командвания. Все още не са уточнени военните разновидности на Китай и Световната Освободителна Армия, но тези на Щатите са финализирани. Ще ви ги кажа, те би трябвало да ви дадат достатъчно ясна представа какво приблизително можем да очакваме от играта:



Танково командване на НАТО:

Тази специалност ще ви осигури бонуси за повечето наземни моторизирани единици, които ще строите, но ще ви носи и увеличение на цените на самолетите. Ако например изберете това военно командване, производството на всички транспортни камиони ще бъде с 20% по-евтино от нормалното. Освен това всички танкови единици ще излизат от поточната линия с ветерански статус. Допълнително ще получите достъп до две специални умения, първото от които позволява, през определен интервал от време, да поправяте всички танкове, намиращи се в обсега му, а второто увеличава скоростта им, докато се намират в обсега му. Не на последно място този вариант предоставя на играчите уникален танк, иначе недостъпен в играта. Той е от типа "Леопард", ще е изключително евтин и ще бъде особено ефективен срещу пехота, благодарение на монтираната си на купола картечница .50 калибър. Всички това обаче си има цената - производството на всички въздушни единици се оскъпява с 20% процента.

Американски Военновъздушни Сили:

Това военно командване е предвидено за играчи, които предпочитат въздушните офензиви пред наземните бойни действия. Като начало играчът ще получава възможност за производство на стелт-самолет, снабден с анти-радарни ракети, изключително ефективни срещу противовъздушни защитни установки. Изправен срещу противникови самолети, стелтът е практически безпомощен, но наземните батареи ще бъдат с 50% по-неефективни срещу него. Друг бонус за авиаторите ще са специални бомби, спускани от бомбардировачи B-52, които ще нанасят ужасяващо поражение върху избрана местност от картата. Освен това избралите това командване ще могат да използват и специалното умение, кръстено простично "дезертьор". Чрез него можете да посочите вражески самолет, принуждавайки го да излети да се насочи към някое ваше летище, където преминава на ваша страна. Всички самолети, произведени при това командване излизат с ветерански статус, а освен това въздушните единици и защитни установки струват с 20% по-евтино от нормалното. Танковете обаче са с 20% по-скъпи.

Специални части:

Последното командване на Щатите акцентира върху използването на командоси и специални ударни отряди. Играчът получава снайперист, който е практически невидим за противника поради специалния оптичен камуфлаж "ала Хищник". Друга специалност на това командване са парашутните десантници, както и способността за изключване на захранването на вражеска база за 30 секунди. Използвани заедно, те могат да се имат потресаващ ефект. Избралите това командване получават всички командоси с ветерански статус, а набирането на пехота е с 20% по-евтино от нормалното. Негативната страна е, че всички защитни установки струват с 20% по-скъпо.

Сами виждате, от казаното дотук, макар и играта да има само три страни, тя реално може да се играе по 9 различни начина. Не е лошо като за поредния Command&Conquer.

Друга голяма новост за играта е възможността за ъпгрейдване на единиците. За разлика от повечето стратегически игри тези ъпгрейди няма да са от типа "+1 атака" или "+1 броня". Дизайнерите на играта са се насочили към нещо много по-оригинално и съществено, нещо което ще има реално отражение върху геймплея след като бъде закупено/развито/откраднато/намерено. Пример за такъв ъпгрейд са например танкови снаряди с ураниеви ядра.

В края на краищата

какво могат да очакват феновете от C&C: Generals?

Като начало едно съвсем ново игрално преживяване. Старата максима "който произведе повече танкове е победител" вече няма да е актуална. Тази игра ще изисква много повече микро-мениджмънт на единиците и базите, отколкото всички предишни игри от поредицата взети заедно. Доста по-съществена роля ще играе разположението и застрояването на базата от преди. Харвард Бонин, продуцента на играта, доста смело заявява, че целта на екипа му е да направи тази игра безапелационния лидер сред стратегиите в реално време. Доколко това ще стане ни предстои да видим към края на годината, но едно е сигурно - поне избраната посока изглежда като да е правилната.

А ето и една новина за хардкор феновете на Command&Conquer, чакащи с нетърпение третата (истинската) част от сагата за борбата между GDI и Brotherhood of Nod. От Westwood съобщиха, че на E3 ще представят две нови, необявени досега игри. Според източници, близки до компанията, едната от тези игри е дългоочаквания Tiberium Twilight (името още не е потвърдено). Играта, подобно на Generals, ще бъде изцяло 3D и базирана на Renegade енджина. В конфликта между GDI и NOD, според слуховете, ще се включат още две фракции - CABAL, (помните ли Firestorm), а другата е мистериозна извънземна раса. Говори се, че извънземните няма да са достъпни в соловите кампании, но ще могат да се използват при игра в мрежа. За всяка една от останалите три фракции ще има отделни кампании. Според мълвата отделните мисии в кампании ще предлагат невиждана досега свобода на действие на играчите и ще могат да бъдат завършвани по различни начини, определящи по-нататъшния ход на кампаниите. На този етап играта е във финален стадий на дизайн и се предполага, че много скоро ще започне същинската работа по нея. Предполагаемата й дата на излизане е 2004 година.

SPEEDLAN
Нова услуга за Интернет и Гейм клубове
Какво предлагаме?
Модеми, поддържащи скорост 2,3MB
2.25Mbps до мултимедиен сървър с стотици гигабайти online - free.techno-link.com
2.25Mbps с Интернет и Гейм клуб "Матрицата" и всички други абонати на тази услуга
2.25Mbps до специализирани Game Server-и
64Kbps гарантирана линия към BG peering мрежата
33.6Kbps гарантирана линия към Интернет
ProLink
за повече информация:
02/963-0641
02/963-0651
http://SpeedLan.techno-link.com

- Производител: New World Computing
- Разпространител: 3DO
- Интернет: www.3do.com
- Системни изисквания: Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video
- Жанр: Походова стратегия

Heroes of Might & Magic IV

Автор: Groove

Най-добрата част на поредицата.

Е, как е новият Heroes? Този въпрос го зададох на всички мои познати, за които знаех, че са фенове на поредицата. Отговорите, които получих през първите дни бяха от типа: "Много са я опростили играта, станала е много масова, елементарна. Май този път се изложиха, ще си продължа да джиткам тройката". Седмица по-късно оценките бяха коренно противоположни. Нещо повече - двама си взеха отпуск и в момента не ядат, не спят, а висят непрекъснато пред монитора, а трети усилено разсъждава върху въпроса каква контузия да си докара, за да може да получи болнични и да се отдаде на HOMM IV.

Горният абзац има за цел да ви каже само едно - 3DO се справиха за трети пореден път. Отново получаваме игра с много различни правила, която обаче е съхранила от същността на предшествениците си. Заглавие, за което не се чудим дали е експанжън на предишната версия, а е цяла нова вселена, която ще трябва да разучаваме с месеци.

И без повече предисловия и общи приказки преминавам към съществената част на статията, където ще се постарая да ви поднеса един по-задълбочен поглед към играта, както и да дам отговор на въпроса: "Е, ли новият Heroes ПРАВИЛНИЯТ Heroes?"

Кампанията

В играта имаме 6 кампании, всяка от по 6 мисии, като за разлика от предишната част, отделните кампании разглеждат различни история, а не се свързани помежду си. Ще получите 6 интригуващи истории, които ще ви запознаят с шестте раси, представени в играта. Самите кампании не са от най-лесните и на ниво на сложност Expert ще затруднят и опитните играчи, а по-не засега не виждам, как могат да бъдат изиграни на Champion трудност. Картите са доста добре направени и оригинално измислени, така че ще задържат интереса ви до края. Другата екстра е възможността да развиете основния си герой до над 30-то ниво - нещо непостижимо в нормална игра - и да видите в каква мечка-стръвница се превръща всъщност той.

Градове

В HOMM 4 броят на градовете е 6 - по един за всеки вид магия (Nature, Order, Chaos, Life и Death) и варварите. Както Urko написана в миналия брой, те са смесица от предишните градове. Сградите които ще имате

възможности да строите са относително същият брой както в третата част, само че няма да ви се налага да ъпгрейдвате дуелингите на самите животни - такива не са предвидени в играта. Освен стандартните постройки, всеки един замък разполага с 2-3 уникални такива. Ще ви спомена по-интересните от тях:

Magic Damper-а на варварите дава 10% устойчивост на магия на всички същества, освен това ефектът е комулативен и теоретично (защото едва ли е възможно в игра) при 10 замъка гадинките ви ще са 100% защитени от магия.

Creature Portal-а на елфите ви дава да призовавате 8 допълнителни същества към армията си. Те варират от слабите leprechauns (танцуващите пичове по елфически градини, които бомбехме за 5 диаманта или 500 пари всяка седмица в Heroes 3) до внушителните мантиси.

Друга важна промяна в града ви е фактът, че цитаделата и замъкът в играта вече не увеличават популацията на животните ви - само защитата на града! Те продължават да бъдат доста скъпи, но ви вършат работа единствено при обсада на града. Прирастът на войската ви вече е ежедневен, а не ежеседмичен т.е. ако една единица расте със 7 на седмица всеки ден ще се появява по едно животно.

Героите и единиците

По този параграф 3DO търпят не една и две критики. Първата от тях е, че в HOMM 4 всички герои принадлежат на един от 11-те първоначални класа, които имат фиксирани показатели и умения. Няма абсолютно никакво значение дали ще вземете Tazar или Cuttbert - няма абсолютна никаква разлика. Една от главните атракции в HOMM 3 - персонифицирането с един герой някак не се получава в четвъртата част. Единственото нещо, което можете да направите, е да го кръстите на свое име (посочвате името му с мишка, кликвате там - пишето вашето и натискате Enter). Иначе развитието на героя ви е доста по-различно отколкото в първата част. Вече има 9 основни умения, всяка от което с по три подумения и по пет степени за съвършенство в дадената облас - basic, advanced, expert, master и grandmaster. Кратичко описание на деветте умения и техните съответни подумения, ще намерите в приложението след статията. Ако вече сте си направили труда да направите едно изчисление ще получите, че героят ви максимизира всичките си умения на 99-то ниво. Реалният таван, който ни дават от 3DO е 70-то ниво, а в една нормална игра надали ще вдигнете ниво над 25-то. Което означава, че трябва много внимателно да прецените какъв точно герой ви трябва и кои негови умения първи трябва да развиете. В зависимост от изобра на двете основни умения на героя ви по време на неговото развитие, той може да смени класа си. Кратко списъче на вторичните класове в HOMM 4 също можете да намерите някъде след тази статия.

Героите участват дейно в битките и, съответно, вече си имат показател "кръв". Ако успеете да източите жизнените точки от даден герой, той не умира а просто припада и можете да го вземете и съживите във произволен ваш град. Ако пък сгащите чужд герой неподготвен и го победите, той автоматично бива транспортиран до най-близкото ви поселище, където го тикват в затвора.

Тъй като е напълно възможно да имате повече от един героя в една армия ето някои златни правила, които трябва да спазвате ако искате да играете по-добре. За да разпределите по-поравно спечеления опит между

двата героя трябва те да са на приблизително едно и също ниво, защото формулата за разпределяне е следната (ниво по-слаб герой) +2 / (ниво по-силен герой) +2. Например 10 ниво герой и 1-во се опитват да си разделят 1000 точки опит. Съотношението им е : 1+2/10+2= 1/4. Следователно героят 10 ниво ще вземе 800 точки опит, докато колегата му едва 200.

Ако имате два героя с умение тактика, техните бонуси не са кумулативни, а просто се избира героят който е по-напред с развитието на това умения. Затова ЗАДЪЛЖИТЕЛНО му прехвърлете всички ценни артефакти на него, иначе няма да имате никаква изгода от тях.

Крайно време е да прехвърлим високочайшето си внимание върху единиците. Те вече не могат да бъдат ъпгрейдвани - решение на 3DO, което бе посрещнато с мощно освирквване от почти всички фенове на поредицата. За сметка на това ще имате по две единици от второ, трето и четвърто ниво, от които ще трябва да изберете по една. Дилемата на места е доста трудна. Например в града на елфите ще се наложи да изберете бял тигър или елф. Разгледайте статистиките им малко по-нататък в списанието и ще разберете, че няма правилен отговор. Много зависи от картата и противниците, срещу които се биете.

За сметка на липсата на ъпгрейди, тук почти всяка единица си има умения, при това в Heroes IV тези умения проработват поне в 50% от случаите. Да вземем за пример минотавъра. Той притежава умението блок, което му дава шанс да блокира удара на вражата единица и да не понесе никаква щета. При битка минотавъра доста често се възползваше от умението си. Изобщо процентните вероятности в Heroes IV са съвсем реални. 100% резистентност на магии означава, че НЯМА да ви вкарат нито едно заклинание.

Битката

Един от най-преработените елементи от Heroes III е битката. Тя вече е в изометрична перспектива и това отваря нови стратегически хоризонти пред вашия тактически гений. Вече имаме първа и втора линия от войски. В Heroes IV е въведен принципа "Това което не виждаш, не можеш да уцелиш" т.е. в сила е концепцията line of sight. Стрелците вече могат да целят само тези гадини, които могат да видят. Което от своя страна означава, че единиците от задната редица са надеждно защитени от самоубийствено

настроените им колеги от първа линия. Подобна е и ситуацията с повечето магии в играта. Какви са точно промените в тактиките по време на бой, които налага това правило - за съжаление няма да ми стигне мястото, за да ви обясня и една част от прийомите които ще използвате. Ще ви кажа само, че вече е напълно възможно да

изграждате защитни валове пред ваши ключови единици, които да ги защитят от стрели и магии, както и от грубо физическо посегателство срещу личността им. Жизненоважен се оказва и начинът, по който сте подредили войската си. Всяка една позиция съответства на определено място, което гадината ще заеме по време на бой.

Гадините ви вече имат два показателя за скорост - скорост и ход. Първият определя редът, в който ще играят животните, а вторият колко полета могат да прекосят от бойното поле. Както и в предишната част единиците имат бонус върху движението си, ако се бият на собствен терен, но вече търпят наказания, ако се опитват да се придвижват по пясъци и други терени. Действието на морала и късмета на единиците също е различно от това в Heroes III. Късметът помага да нанасяте повече щета и да понасяте по-малко поражения, когато се биете. Моралът пък ви помага да играете преди противника си, като от време на време нещата се считат така, че можете да играете два пъти поред и врагът да може да отвърне само на една от атаките ви.

Героите вече се бият рамо до рамо с останалите гадини и се опитват да помагат с каквото могат. А определено има какво да предложат. Един добре развит варварин може да нанася по около 400-800 точки щета на ход, което е наистина колосално число в среден стадий на играта. Героят ще може да използва различни отвари по време на битката (като губи хода си), както и да използва магии. Някои от чародействата наистина могат да наклонят везните във ваша полза. Например Mass First Strike или Mass Precision. Първата дава способността First Strike на всички ваши единици, а втората елиминира наказанията от далечното разстояние на всички стрелящи единици. Последното е жизненоважно при обсада на замък. В Heroes IV тя е много, много по-различна отколкото в другите версии на играта. Вече нямате катапулт, с който да разрушавате стените на вражия замък. Единствената пречка между вас и защитниците е една врата със 150 точки издръжливост При условие, че в градът има построен замък в него ще има три постамента, от които защитниците ще могат да ви обстрелват при това нанасяйки зловещи щети. Вие от своя страна ще можете да ги биете на 1/4 или 1/8 щета с вашите стрелци. Ако защитниците не са досами стената вие не можете да ги докоснете с вашите магии и оръжия от разстояние, така че град с гарнизон от силни стрелци е в състояние да удържи числено превъзхождаща го армия.

Стигнахме и до лошите новини. Не знам по какви причини 3DO не са сложили осмоъгълниците, които показват къде точно се намира ваша единица и докъде може да стигне тя, но тяхната липса е най-голямото неудобство в играта. Човек не може да прецени кои части от картата, са проходими и кои не са. Освен това не може да планира правилно хода на съществата си, за да може да постигне максимална ефективност при използване на единиците. Не можете и да поставите правилно единиците си, така че да пазят от стрели задната линия. И последно, някои магии просто се правят много трудно или непредсказуемо, след като не знаете къде точно я изричате. Например заклинанието quicksand ви дава възможност сам да си нарисувате полетата, които ще превърнете в плаващи пясъци. Дотук добре, но ако не знаете точно как се слага подвижния пясък (началното му място трябва точно да съвпада с квадратчето, върху което сте изрекли магията) можете и до утре да се опитвате да го направите. Няма хвърлена сянка, която да ви ориентира, няма нищо, което да ви покаже докъде сте я докарали със заклинанието.

Баланс и Геймплей

Балансът определено не е силната страна на Heroes 3. Всъщност играта има доста дебалансиращи елементи, така че за да се играе нормален мултиплеър, трябва да се поставят една купчина ограничения. Под секирата попадаха такива умения като Дипломация, магии като Implosion и Dimension Door, скролове от четвърто и пето ниво и т.н. и т.н. Какво е положението в HOMM 4? Засега още е

твърде рано да се вадят някакви генерални изводи - трябва да мине доста време, за да се научи истината. Първите ми впечатления са, че нещата са много по-добре балансирани. Няма ги артефактите, които да направят армията ви непобедима. Новата роля на героите ви, пък решава един чувал проблеми с предишните умения и магии. Единиците в различните градове от едно и също ниво в играта са относително равностойни, като по-слабите като показатели същества се раждат в по-големи количества от по-силните такива (например Черният дракон расте с 1 на седмица, докато Шампионите на хората с по 4). Единствените две единици, които ми направиха лошо впечатление са медузите и харпиите. Медузите имат изключително неприятното умения Stone Gaze, което е еквивалента на Death Stare-а на Mighty Gorgon-ите от третата част. Поголяма групичка от медузи, при изстрел може да нанесе 50 щета на група от грифини и след това да убие 4 от тях благодарение на вкаменяващия си взор. Изключително неприятно, особено като се вземе предвид факта, че медузите се раждат по 6 всяка седмица. Втората единица - харпията има доста кръв, лети почти през цялото бойно поле, удря без да й се отвръща и се връща на мястото си. Практически безсмъртна, ако армията от чиято страна се бие има достатъчно силни единици, така че обграждайки я да не позволи на противниковите такива да се докопат до нея. Което ми напомня да ви кажа една много важна особеност на Heroes 4. Максималното количество пари, които можете да получавате от един град (ако не е Order) на ден е 1000 злато или 7000 на седмица. Скромната калкулация показва, че при равни други условия, трябва да пестите 7 дена, за да можете да си позволите да построите сграда на единица от 3-то ниво. За 4-то така и не ми се мисли. Също така дори и да си построите всички единици закупуването на цялата ви популация за една седмица далеч ще надхвърли сумата от 7000. Което ни навежда на извода, че на най-високо ниво на сложност единиците, които дълго време ще се използват са от първо и второ ниво. С тях ще трябва да се биете като лъвове, за да можете да вземате достатъчно пари, с които да развиете замъка си. На фона на големият недостиг на пари изпъква умението Nobility. При него герой от 10-то ниво с развито умение Grandmaster Estates ще ви носи по 1000 злато на ден. Истинско съкровище! За да компенсират допълнително мизерията, 3DO са създали множество допълнителни места по картата, от които можете да се биете с животни и да печелите пари от това. При това доста прилични суми - 4000-5000 злато.

Разкриването на картата се различава коренно от това, на което сме свикнали в Heroes 3. Първо, вече има Fog of War и второ всяка една единица си има периметър, който охранява. Това означава, че вече няма да имате възможност с един герой и гаргойл към него да обикаляте картата и да обирате ресурсите и артефактите, които са до някаква яка група животни. В Heroes IV тя направо ще ви нападне (ако сте задали опцията mobile guards) и ще ви прати на другия свят. По принцип всяко едно животно по картата си има защитен периметър, чието нарушаване завършва с битка. Независимо дали войската е по-силна или по-слаба от вас.

Проблемът с намирането на твърде силна магия като скрол на земята е решен драстично. Първо, единственото място от което успях да извадя подобен артефакт е една кула на влъхвите, която се пазеше от около 100-ина представители на варварския замък. Второ, дори и да се сдобиете с два три яки скрола няма да можете да ги ползвате едновременно. Предметът трябва да бъде в ръката ви (точно така, на мястото на щита), за да се добави магията към вашата книжка. За да не останем със съвсем горчив вкус в устата, създателите на играта са добавили предмета пергамент, който позволява да перманентно да научим дадена магия, стига да имаме квалификацията за това (т.е. да притежаваме необходимото ниво в дадения клас магии).

Други промени в играта, които допринасят за баланса й са невъзможността да наемете повече от един герой на седмица от град и непълното възстановяването на маната на героите от магическите кули. Ако преноощувате в град с първо ниво гилдия възстановявате едва 10% от точките, при второ - 25%, трето - 30%, четвърто - 50% и пето - 100%.

Външнен облик и системни изисквания

Heroes of Might & Magic IV е изключително красива игра. Единиците са анимирани божествено, а теренът е изрисуван с толкова възхитително много детайли, че понякога съм наблюдавал картата няколко минути, за да разгледам всички негови подробности. Ако сте играли твърде много Heroes 3, може би всичко ще ви се стори прекалено шарено, но ако сте прекарали доста време и пред Heroes 2 това чувство би ви било до болка познато. Свиква се, дори ще установите, че играта изглежда превъзходно. Музиката в играта е размазваща Мелодиите са много, много добри, а понякога в тях се включва гласовит бас или женски хор. Единственият проблем, който ще отбележа при аудио фона е накъсването и зациклянето на музиката при някои видове звукови карти. Проблемът може да се реши временно ако от Settings-Control Panel-Multimedia-Audio-Advanced дадете минимум хадруерно ускорение. Системните изисквания на играта са болна тема. Heroes 4 ще върви и на Celeron 333 с 256MB Ram и 1MB Видеокарта, но ще ви се наложи да изключите всички анимации и скоростта ще бъде кошмарно ниска. Поради големината на картите и множеството движения, които се вършат едновременно в нея, HOMM 4 е истинска ламя за RAM. Минимумът е 128, но тогава трябва да имате поне 400MB свободно дисково пространство за swap файл. Поне на моята машина (с 256MB Ram) след дълга игра Heroes 4 започна да ме изхвърля от играта, защото искаше swap файл 386MB, а аз бях сложил "само" 384MB. Считайте се за предупредени. Ако искате да си играете любимата игра без никакви проблеми, скоро ще ви се наложи да правите ъпгрейд.

Мултиплеър

Солта на играта. Отсъства. Надяваме се съвсем скоро да има ъпдейт, който да оправи тази несправедливост. Въпреки че от този вид игра присъства единствено любимият hot-seat (двама на един компютър), ще се опитам да поразсъждавам върху това, какво би представлявал мултиплеъра. Ако 4 човека искаха да играят HOMM 3 по двойки трябваше да си освободят между 5 и 15 часа и да си осигурят книжка или друга форма на забавление (което ще го оставя на мръсното ви подсъзнание), за да си изиграят играта. С други думи - мултиплеъра тече много, много бавно. Добрите играчи ползваха една войска, с която няколко героя се биеха всеки ход, педантично обикаляха всички места, от които да вземат войска и ресурси всяка седмица, скаутваха картата ... изобщо бавеха са адски много. В Heroes 4 има стремеж нещата да се подобрят. Първо, имаме на разположение кервани, които могат да закарват в града ни всички единици от външни сгради или да прехвърлят войските от един град в друг. Единственото условие е да няма враг на пътя, който да блокира маршрута. Второ, всяка една от единиците вече си има ход, който по правило е по-малък от този на героя ви. Сами разбирате, че нямате възможност вече да ги хвърляте по 8 пъти на ден в битка. Трето, всички сгради, които ви дават ресурс на определен период от време, вече го правят автоматично, стига вашият флаг да се вее над постройката. Fog of war-ът прибавя една огромна нова глава в наръчника по Heroes. Вече не е достатъчно да се направи добър скаутинг на картата, а трябва да помислите и как да се защитавате от внезапни атаки от мъглата на врага. Особено ако героят му е специалист в скаутинга (имайте предвид, че максималният брой армии, които можете да имате си остава 8, така че тактиката да имате разхвърляни постове навсякъде не върви).

Моите пет цента

Heroes 4 е много, много добра игра. Нейните качества още дълго време ще бъдат оспорвани, но вярвам че с течение на времето тя ще се наложи над всички почитатели на поредицата. Най-хубавото в цялата работа е, че в момента със страшна сила върви локализацията на Heroes 4 на български. Менюта, магии, предмети - всички обяснения на авторите ще можете да прочетете на родния си език, при това ви гарантирам, че преводът се извършва от истински маниаци на тема Heroes т.е. няма да ви се налага да четете глупости написани от човек, който няма никаква представа от играта, а само е превел буквално думите. Лично аз се радвам, че след Windows XP почти преведен на български, ще си имаме и пълна локализация на Heroes 4. Така че тренирайте и чакайте българската версия на играта. А ако станете много добри можем и да се изправим един срещу друг. Това последното го считайте за предизвикателство.

ОЦЕНКА:	97%
Графика:	95%
Звук:	99%
Геймплей:	95%
Изкуствен Интелект:	80%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	Heroes of M&M серията

ВИСШИ КЛАСОВЕ НА ГЕРОИТЕ

Archmage - Владеенето на кои да са три магически школи определят този клас. Архимагът има 20% бонус върху действието на всички магии.

Assassin - Death Magic и Combat. Убиецът получава увеличение на Скоростта и Хода с 3.

Bard - Nature Magic и Scouting. Бардът винаги има максимален късмет по време на битка.

Battle Mage - Order Magic и Combat. Този клас може да прави 20% по-ефективно магиите Magic Fist и Ice Bolt. Освен това Battle Mage-овете автоматично научават магията Magic Fist.

Beast Lord - Nature Magic и Nobility. Заповедникът на зверовете получава 20% бонус върху действието на магиите Summon Wolf и Summon White Tiger.

Beastmaster - Nature Magic и Combat. Звероукротителят получава 20% бонус върху действието на магията Summon Wolf.

Cardinal - Nobility и Life Magic. Кардиналът получава 5% бонус към умението Resurrection.

Crusader - Tactics и Life Magic. Кръстоносецът винаги има максимален морал по време на битка.

Dark Lord - Death Magic и Nobility. Ръкопашната атака на този клас дава на жертвата му максмиален негативен Морал.

Dark Priest - Death Magic и Life Magic. Dark Priest-а получава вампирска атака. За всеки 2 точки поражение, които нанесе на противник, той възстановява с 1 жизнените со точки.

Demonologist - Death Magic и Nature Magic. Demonologist-ът получава +50% на всички магии за всички магии тип Demon Summoning.

Enchanter - Order Magic и Nature Magic. Enchanter-ът получава 20% бонус на всички Призоваващи и Илюзорни магии.

Field Marshal - Tactics и Scouting. Този клас дава на всички приятелски създания 10% бонус на тяхната близка и Атака и Стрелба.

Fire Diviner - Chaos Magic и Scouting. Герой с този клас получава 20% бонус върху действието на всички огнени магии.

Fireguard - Chaos Magic и Combat. Героят придобива Fire Resistance, ставайки имунен на всички базирани на огън магии. Освен това той понася само половината поражение от вражески огнени атаки.

General - Combat и Тактиката. Генералът дава на всички приятелски единици +1 Морал.

Guildmaster - Scouting и Nobility. Класът има шанс при ръкопашна атака да зашемети противника си за един ход.

Heretic - Chaos Magic) и Life Magic определят този клас. Еретикът игнорира действието на всички магически защити.

Illusionist - Order Magic и Tactics. Илюзионистът получава 20% бонус върху действието на всички Illusion заклинания.

Lich - Chaos Magic и Death Magic определят този клас. Когато атакува, герой в този клас има вероятност временно да състари противниково създание или герой. Ефектът е както при магията Age.

Lord Commander - Tactics и Nobility. +2 бонус към Морала към всички приятелски единици.

Monk - Life Magic и Order Magic. Монахът получава Chaos Ward - 50% устойчивост на магии от областта на Хаос магията, а неговите показатели Melee Defense и Ranged Defense се увеличават с 50% срещу създания на Хаоса.

Ninja - Death Magic и Scouting. Когато атакува, освен нормалното си поражение, Нинджата отравя жертвата си. Отровата нанася поражението си всеки ход от битката.

Paladin - Combat и Life Magic. Паладинът получава Death Ward - 50% устойчивост на магии от областта на Death магията, а неговите показатели Melee Defense и Ranged Defense се увеличават с 50% срещу създания на Смъртта.

Prophet - Life Magic) и Scouting. Герой в този клас винаги е защитен от магията Spiritual Armor, увеличаваща Melee и Ranged Defense с 25%.

Pyromancer - Tactics и Chaos Magic. Пиромансърът винаги е защитен от Огнен Щит, нанасящ огнено поражение на всеки, който го атакува с ръкопашна атака.

Ranger - Combat и Scouting. Рейнджърът получава умението да стреля и бонус върху показателя си Стрелба (Ranged Attack) +5.

Reaver - Tactics и Death Magic. Raver-ът винаги е под въздействието на магията Bloodlust - нанася с 25% по-голямо поражение при ръкопашна атака.

Seer - Order Magic и Scouting. Класът получава бонус +2 разузнавателен радиус.

Shadow Mage - Death Magic и Order Magic. Герой в този клас непрекъснатото се намира под дейтствието на магията Blur - увеличава защитата му срещу стрелба (Ranged Defense) с 50%.

Summoner - Nature Magic и Life Magic. Бонус на умението Summoning, увеличаващ максималният брой на призованите същества за един ден с 20 точки опит.

Warden - Tactics Nature Magic. Класът увеличава с 10% защитата от близък бой и стрелба на съществата към героя.

Warlock - Chaos Magic и Nature Magic. Герой в този клас получава 10 допълнителни магически точки и умението да възстановява 1 допълнителна точка на ден.

Warlord - Combat и Nobility определят този клас. Класът получава бонус върху ръкопашната атака.

Witch King - Chaos Magic, Nobility и Death Magic. Към атаката на героя вече се прибавя умението Fear.

Wizard - Order Magic и Chaos Magic.Всички магии, които Вълшебникът прави струват 2 мана по-малко.

Wizard King - Order Magic и Nobility. Ако герой от този клас удари създание, то получава автомчтично максимален лош късмет.

Few 1-4 Several
5-9 Band
10-19 Dozens
20-49 Scores
50-99 Company
100-249 Hundreds
250-500 Host
500-999 Legion
1000-2499 Thousands 2500+

Ниво	Опит						
		13	29,300	26	322,800	39	3,437,500
1	0	14	35,500	27	387,200	40	4,124,300
2	1,000	15	42,900	28	464,400	41	4,948,400
3	2,000	16	51,700	29	557,000	42	5,937,300
4	3,200	17	62,200	30	668,100	43	7,123,900
5	4,600	18	74,800	31	801,400	44	8,547,800
6	6,200	19	89,900	32	961,300	45	10,256,400
7	8,100	20	108,000	33	1,153,100	46	12,306,700
8	10,300	21	129,700	34	1,383,200	47	14,767,000
9	12,900	22	155,700	35	1,659,300	48	17,719,300
10	16,000	23	186,900	36	1,990,600	49	21,262,000
11	19,700	24	224,300	37	2,388,100	50	25,513,200
12	24,100	25	269,100	38	2,865,100		

workshop.headoff.com

	СЪЗДАНИЕ	НИВО	РАСА	ЖИВОТ	ПОРАЖЕНИЕ	АТАКА	ЗАЩИТА	ХОД	СКОРОСТ
	Bandit	1	Chaos	10	1 - 3	9	9	27	7
	Orc	1	Chaos	12	1 - 3	11	9	18	4
	Pirate	1	Chaos	10	1 - 2	11	9	18	5
	Troglodyte	1	Chaos	14	2 - 3	11	9	18	5
	Beholder	2	Chaos	26	3 - 7	16	15	18	6
	Medusa	2	Chaos	24	3 - 6	19	17	18	5
	Minotaur	2	Chaos	38	5 - 10	16	15	18	6
	Troll	2	Chaos	45	6 - 12	16	15	14	3
	Efreet	3	Chaos	80	10 - 20	25	23	40	6
	Nightmare	3	Chaos	110	12 - 26	23	20	27	6
	Black Dragon	4	Chaos	400	55 - 110	40	40	45	7
	Hydra	4	Chaos	250	28 - 60	30	26	22	6
	Imp	1	Death	7	1 - 2	10	10	38	6
	Skeleton	1	Death	8	1 - 2	12	12	18	4
	Zombie	1	Death	24	2 - 4	8	10	14	1
	Cerberus	2	Death	24	4 - 6	16	16	22	6
	Gargoyle	2	Death	22	4 - 6	14	16	40	7

СТРЕЛИ	МАНА	МАГ. СИЛА	ПОПУЛАЦИЯ	ЦЕНА	В ГРАД	ОПИТ	СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ
0	0	0	26	20	да	6	Stealth
6	0	0	16	34	да	10	Short Range, Normal Melee
0	0	0	24	22	не	7	Bonuses at Sea
0	0	0	19	28	не	8	Immune to Visual Attacks
15	0	0	6	220	не	51	Flying, Ranged, Random Harmful Spells
100	0	0	6	220	да	52	Ranged, Normal Melee, Unlimited Shots, Stone Gaze
0	0	0	6	230	да	53	Block
0	0	0	6	230	не	54	Regeneration
0	0	0	4	850	да	161	Fire Shield, Fire Resistance, Fire Attack, Flying
0	6	0	4	800	да	148	Terror
0	0	0	1	8000, 4Sulfur	да	1233	Immune to Magic, Breath Attack, Flying
0	0	0	2	4000, 2Mercury	да	617	Multiple Attack, No Retaliation
0	0	0	28	18	да	5	Mana Leech, Flying
0	0	0	25	22	да	6	Skeletal, Undead
0	0	0	15	35	не	10	Toughness, Undead
0	0	0	7	190	да	44	Multiple Attack, No Retaliation
0	0	0	8	160	не	38	Flying, Stone Skin, Elemental

workshop.headoff.com

	СЪЗДАНИЕ	НИВО	РАСА	ЖИВОТ	ПОРАЖЕНИЕ	АТАКА	ЗАЩИТА	ХОД	СКОРОСТ
	Ghost	2	Death	15	2 - 4	15	15	38	6
	Mummy	2	Death	30	5 - 8	15	16	18	4
	Ice Demon	3	Death	70	12 - 16	30	30	18	5
	Vampire	3	Death	75	12 - 18	30	30	38	8
	Venom Spawn	3	Death	100	16 - 24	26	26	18	6
	Archdevil	4	Death	210	34 - 50	33	33	150	7
	Bone Dragon	4	Death	275	45 - 65	30	30	38	5
	Crossbowman	1	Life	10	2 - 3	9	11	18	2
	Peasant	1	Life	10	2 - 3	6	7	14	2
	Squire	1	Life	10	2 - 3	9	11	18	5
	Ballista	2	Life	28	5 - 7	15	16	8	0
	Pikeman	2	Life	30	6 - 8	12	14	18	4
	Crusader	3	Life	65	10 - 16	22	23	18	7
	Monk	3	Life	55	10 - 15	20	22	18	5
	Archangel	4	Life	230	40 - 65	30	34	45	10
	Champion	4	Life	150	24 - 36	25	25	30	6
	Berserker	1	Might	18	2 - 3	12	8	20	6

СТРЕЛИ	МАНА	МАГ. СИЛА	ПОПУЛАЦИЯ	ЦЕНА	В ГРАД	ОПИТ	СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ
0	0	0	9	140	да	33	Aging, Flying, Insubstantial, Undead
0	0	0	8	170	не	39	Curse, Undead
0	0	0	4	850	не	157	Freezing attack, Cold Resistance, Cold Attack
0	0	0	3	1100	да	205	Life Draining, No Retaliation, Flying, Undead
15	0	0	3	1100	да	201	Ranged, Poison
0	8	100	2	4000, 2Sulfur	да	614	Teleport, Summon Demons, Life Ward
0	0	0	2	4000, 2Crystal	да	621	Terror, Skeletal, Flying, Undead
10	0	0	16	32	да	9	No Range Penalty
0	0	0	36	15	не	4	Taxpayer
0	0	0	21	26	да	7	Stun
20	0	0	7	190	да	44	No Range Penalty, No Obstacle Penalty, Mechanical
0	0	0	9	150	да	35	Long Weapon, Negate First Strike
0	0	0	5	650	да	124	Two Attacks, Death Ward
12	0	0	6	550	да	107	Ranged, Death Ward
0	20	100	2	4000, 2Crystal	да	620	Flying, Resurrection
0	0	0	4	2000, 2Wood, 2Ore	да	320	Charge, First Strike
0	0	0	19	20	да	8	Two Attacks, Berserk

workshop.headoff.com

	СЪЗДАНИЕ	НИВО	РАСА	ЖИВОТ	ПОРАЖЕНИЕ	АТАКА	ЗАЩИТА	ХОД	СКОРОСТ
	Centaur	1	Might	20	3 - 5	10	10	30	4
	Harpy	2	Might	24	4 - 5	16	15	38	5
	Mermaid	2	Might	38	5 - 8	15	13	18	5
	Nomad	2	Might	45	6 - 9	16	13	36	8
	Cyclops	3	Might	95	12 - 18	30	24	22	4
	Ogre Mage	3	Might	85	12 - 18	18	16	18	4
	Behemoth	4	Might	240	55 - 80	36	34	22	6
	Sea Monster	4	Might	275	45 - 65	35	34	28	5
	Thunderbird	4	Might	170	28 - 40	30	30	40	6
	Leprechaun	1	Nature	8	1 - 2	10	10	18	6
	Sprite	1	Nature	7	1 - 2	10	10	40	6
	Wolf	1	Nature	12	2 - 3	9	9	22	7
	Elf	2	Nature	18	3 - 4	16	16	18	6
	Satyr	2	Nature	36	5 - 8	14	13	20	6
	White Tiger	2	Nature	35	6 - 8	19	19	28	8
	Air Elemental	3	Nature	40	6 - 10	16	16	40	7
	Earth Elemental	3	Nature	50	9 - 14	18	20	14	1

СТРЕЛИ	МАНА	МАГ. СИЛА	ПОПУЛАЦИЯ	ЦЕНА	В ГРАД	ОПИТ	СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ
4	0	0	9	40	да	18	Short Range, Normal Melee
0	0	0	8	110	да	39	Flying, Strike and Return, No Retaliation
0	0	0	8	110	не	39	Hypnotize
0	0	0	6	150	да	52	First Strike
8	0	0	3	750	да	203	Area Attack
0	6	0	6	350	да	101	Bloodlust
0	0	0	2	2750, 2Crystal	да	630	Strength
0	0	0	2	2750	не	624	Devouring
0	0	0	3	1800, 2Mercury	да	406	Flying, Lightning Attack
0	3	0	22	24	не	7	Fortune
0	0	0	23	22	да	7	Flying, No Retaliation
0	0	0	15	36	да	11	Two Attacks
24	0	0	7	190	да	43	Shoots Twice, Ranged First Strike
0	6	0	8	170	не	39	Mirth
0	0	0	6	220	да	53	First Strike
0	0	0	6	350	не	74	Flying, Insubstantial, Elemental
0	0	0	6	375	не	77	50% Magic Resistance, Elemental

workshop.headoff.com

	СЪЗДАНИЕ	НИВО	РАСА	ЖИВОТ	ПОРАЖЕНИЕ	АТАКА	ЗАЩИТА	ХОД	СКОРОСТ
	Fire Elemental	3	Nature	50	7 - 10	20	18	20	6
	Water Elemental	3	Nature	38	6 - 9	17	17	18	5
	Griffin	3	Nature	95	16 - 22	19	19	40	6
	Unicorn	3	Nature	80	12 - 20	20	20	30	6
	Waspwort	3	Nature	60	10 - 14	22	22	8	4
	Faerie Dragon	4	Nature	220	34 - 50	15	29	40	7
	Mantis	4	Nature	210	34 - 50	34	34	40	8
	Phoenix	4	Nature	275	45 - 65	28	28	45	12
	Dwarf	1	Order	12	2 - 3	11	11	14	3
	Halfling	1	Order	8	1 - 2	10	10	14	6
	Gold Golem	2	Order	50	8 - 12	16	16	18	3
	Mage	2	Order	16	3 - 4	6	12	18	5
	Genie	3	Order	60	9 - 12	10	18	30	6
	Naga	3	Order	90	14 - 22	22	22	20	7
	Dragon Golem	4	Order	220	36 - 55	34	34	36	9
	Titan	4	Order	210	34 - 50	32	32	22	6
	uRKO	5	Workshop	Много	Двеста - Триста	Кучове	Твърда	Галоп	5 Бири/Час

СТРЕЛИ	МАНА	МАГ. СИЛА	ПОПУЛАЦИЯ	ЦЕНА	В ГРАД	ОПИТ	СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ
20	0	0	6	350	не	75	Fire Resistance, Fire Attack, Ranged, Elemental
0	24	29	6	350	не	73	Spellcaster, Cold Resistance, Cold Attack, Elemental
0	0	0	4	800	да	154	Flying, Unlimited Retaliation
0	0	0	5	650	да	120	Blinding
20	0	0	6	550	не	105	Weakness, Ranged
0	40	94	2	4000, 2Gem	да	612	Flying, Spellcaster, Magic Mirror
0	0	0	2	4000, 2Gem	не	614	Flying, First Strike, Binding
0	12	0	2	4000, 2Mercury	да	609	Flying, Rebirth, Breath Attack, Fire Attack
0	0	0	18	28	да	8	50% Magic Resistance
10	0	0	23	22	да	7	Giantslayer
0	0	0	6	240	да	56	75% Magic Resistance, Mechanical
0	16	24	8	160	да	38	Spellcaster
0	24	45	6	550	да	105	Flying, Spellcaster
0	0	0	4	850	да	157	No Retaliation
0	0	0	2	4000, 4Ore	да	630	First Strike, Negate First Strike, Mechanical
16	0	0	2	4000, 2Gems	да	616	No Melee Penalty, Chaos Ward
Една-голяма	Няма	Няма	1 на милион	500 на вечер	София	Не дава	Четене на вестник по време на отделяне

workshop.headoff.com

- Производител: **Gas Powered Games**
- Разпространител: **Microsoft**
- Интернет: **www.microsoft.com**
- Системни изисквания: **Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video**
- Жанр: **Екшън ролева игра**

Dungeon Siege

Автор: Whisper

"Ако очаквате от тази игра (Dungeon Siege) богата история, различни пътища за развитие на персонажите, взаимодействие помежду им и различни възможности в развитието на сценария по всяка вероятност ще останете разочаровани."

Това са думи на дизайнера на играта Крис Тейлър. Започвам с тях защото онова, с което ЩЕ СЕ сблъскате в играта и онова, с което СТЕ ОЧАКВАЛИ да се сблъскате не се срещнат и си стиснат ръцете през първите няколко часа геймплей, вероятността неволно (и оправдано от ваша гледна точка) да заклеймите тази перла е твърде голям. Горното, казано в по-прав текст, би изглеждало горе-долу така: DS е по-скоро ново Diablo, отколкото нов Baldur's Gate; това е екшън-ролева игра със сериозен акцент върху битките, а не класическа ролева игра, залагаща на изследване на огромни светове и предоставяща различни пътища на игра и развитие пред персонажите. Тези уточнения са изключително важни, за да не бъде криворазбрано това, иначе великолепно, заглавие.

Откровено казано аз съм сред тези, които имаха огромни очаквания от Dungeon Siege, базирани, обаче, преди всичко на откъслечни интервюта, разни хаотични материали от Нет-а и специализираната преса. Последните години успяха да ме научат, ако не на друго, то поне търпение и в неведение за основното - какъв Геймплей ще ни предложи това заглавие, в общи линии бях "отворен" за всякакви изненади. Сега, оставил зад себе си около 60 часа игра, мога да кажа следното:

Dungeon Siege далеч не е онова, на което се надявах (което вече си е мой проблем), но тя без съмнение е една от най-добрите игри, които съм играл през последните години.

Подобно на повечето ролеви заглавия и тя започва със

създаването на героя

Разликата е, че тук няма класове и раси – избирате само пола, външния вид и облеклото. Подобна оскъдица звучи малко "несериозно" за заглавие от този род, но ако се примирите с бликналия негативизъм, с течение на играта ще осъзнаете, че тя е съвсем на място, поради една проста причина – Системата за развитие на персонажите. В желанието си да направят играта по-достъпна за масовия потребител, Крис Тейлър и компания по-изключително елегантен и логичен начин са опростили максимално този аспект на ролевите игри. В зависимост от това какво ползвате в битка – оръжия за близък бой, лъкове и арбалети, или магии, в такава насока ще се развивате. Героят ви има 4 умения, в които може да специализира - ръкопашен бой *(melee)*, стрелба *(ranged)*, природна магия *(nature magic)* и бойна магия *(combat magic)*, и 3 основни показателя, всеки от които повече или по-малко е свързан с развитието на отделните умения.

Колкото повече ползвате оръжия за близък бой, толкова повече развивате съответното умение и показателя Сила (Strength). Силата определя жизнените точки, поражението, което нанасяте в ръкопашен бой и е предпоставка за ползването на най-мощните брадви /мечове /боздугани /чукове и брони в играта.

Ако пък предпочитате лъкове и арбалети, и използвате предимно тях в битка, постепенно ще ставате все по-точен и ще покачвате показателя Сръчност (Dexterity). Сръчността увеличава защитния клас на героя ви, точността на атаката при стрелба и ръкопашен бой, и жизнените точки, макар и не колко Силата. Освен това Сръчността е предпоставка за използването на най-мощните лъкове и арбалети (и някои други стрелящи оръжия) в играта.

Искате да подобрите някое от магическите умения и Интелигентността на героя? Просто започнете да използвате магии от желаната от вас школа – природна или бойна. Интелигентността определя маната на героя, а и увеличава жизнените точки и точността при използването на ръкопашни или стрелкови оръжия, но

не толкова, колкото съответно Силата и Сръчността.

Веднага след като приключите със създаването на героя, изключително кратка и не особено впечатляваща анимация ви въвежда в самата игра. Вашият герой (или героиня) е най-обикновен селянин, който се грижи за нивата си, когато ненадейно селото му е нападнато от оркоподобни създания, наречени *krugg*. За да се защитите и отблъснете противниците хващате най-близката вила или лопата, или каквото там намерите, и се нахвърляте върху вразите. Справяте се с тях и се насочвате към близкия град за да информирате властите и да потърсите причината за това нападение. Естествено, нещата се оказват далеч по-дълбоки и сложни, и нападението на "кръговете" (хехе) е само нищожна част от вълната ужас, заливаща околните земи. И пак, естествено, вие сте човекът, който трябва да стигне до същността на проблема и да открие източника на надигащото се зло. Тук е и една от основните слабости на Dungeon Siege – фабулата в играта е по-плитка от Перловската река по време на голямата суша отпреди 4 години. Цялата тази история за селянина, който спасява света е толкова постна и изтъркана, че няма накъде повече с нищо не допринася за геймплея. Но трябва да ви кажа, че и това донякъде е за добро, тъй като не разсейва играчите от същността на Dungeon Siege...

екшъна

А него, повярвайте ми, можете да го ринете с лопати. Почти на всяка крачка ще се спречквате с различни нефелни представители на фауната на кралство Еб. Самият геймплей до голяма степен наподобява този на Diablo II, като основната разлика е, че тук можете да ръководите повече от един герой. Иначе картинката е същата – търчите из гори, поляни и подземия, и прегазвате всичко, което ви погледне накриво. Събирате разните предмети и съкровища, хвърлени от гадините, стигате до следващия град или търговец, продавате всичко, което не ви харесва, купувате всичко, което сметнете, че ще ви свърши работа (стига да можете да си го позволите) и продължавате нататък. Всъщност, като се позамисли човек, ще стигне до извода, че пичовете от Gas Powered Games са поиграли здраво Diablo II, отбрали са всичко положително оттам, махнали са всичко отрицателно, добавили са някои убийствени хрумвания, вплитащи се перфектно в общата идея и voila – ето ви яка игра. Тук трябва да отбележа, че, поне аз, очаквах по-задълбочен геймплей. Все се надявах, че битките ще бъдат по-интригуващи от просто щракане на мишката, че ще има малко повече стратегия и тактическа мисъл. За мое съжаление това не е така – просто посочвате жертвата и вашият герой или група се хвърля с всичко, с което разполага върху нея. От вас се иска единствено да сте се екипирали виртуалното си алтер его (Респективно, партито, но ако сте като колегата Freeman с повече от една самоличност, изреченията няма нужда от вметката в скобите. Сега дано да не си помисли, че се заяждам - просто обобщавам фактите) с най-коравите оръжия, респективно най-яките магии, с които можете да се снабдите. Не ме разбирайте неправилно – аз също обожавам Diablo II, научих се да обожавам и Dungeon Siege, просто... казах го вече - надявах се на нещо по-различно. Както и

да е, лошо няма.

За сметка на това поводи за радост дал бог – най-сетне дойде моментът за хвалба. Без да преувеличавам ще кажа, че Dungeon Siege е

най-красивата ролева игра

която съм пускал някога на компютъра си. Нещо повече – тя е една от най-красивите компютърни игри въобще. Игралният свят е толкова естествен и пълен със живот, че просто не е за вярване. Пеперуди прехвърчат насам- натам, малки, подобни на зайци създания припкат по полянките, чайки летят над морето, риби плуват във водата. Всичко е изобразено с изключителна детайлност и анимирано до перфектност. Всяка промяна в екипировката на героите ви се отразява на екрана, включително ръкавиците и ботушите, при това нещата изглеждат точно така, както ги виждате в инвентара. Когато сложите на някого от героите си някое по-мощно магическо оръжие, то се вижда на екрана обвито с различни специални ефекти, отговарящи на свойствата му – огнения меч например е обвит от пламък. Самите ефекти на магиите са изключително зрелищни и изглеждат великолепно. Същото може да се каже за моделите на персонажите и създанията – те са толкова детайлни и добре анимирани, че изглеждат почти като истински. Скрийншотовете от играта, които ще видите на страниците на списанието не могат да пресъздадат и половината от прелестта на Dungeon Siege – трябва да я видите, за да разберете за какво говоря.

Освен великолепна графика, Dungeon Siege има и

най-добрият интерфейс

използван до този момент в изометрична игра. Абсолютно всичко е интуитивно и може да се постигне само с едно-две щраквания на мишката или натискане на един-два клавиша от клавиатурата. Помислено е за (почти) всяка дреболия, за която можете да се сетите. Цялата екранна информация е концентрирана около портретите на героите ви и в долния десен ъгъл, оставяйки ви почти целия екран свободен. Всички паднали на земята предмети се виждат без да трябва да натискате клавиш, като в Diablo II. Нещо повече – натиснете клавиша "Z" и героите ви ще се спуснат да събират пръснатите около вас оръжия, брони, магии, пари и прочие. Няма нужда да щракате върху всеки от тях поотделно. Лесно и елегантно. Абсолютно всички команди в играта подлежат на конфигуриране в случай, че фабрично зададените не са по вкуса ви.

Във всеки един момент можете да спрете действието на играта, за да зададете команди на героите си, да огледате бойното поле, да прецените какво да направите в следва-

В зависимост от умението или комбинацията от умения, на които набляга героят, и в зависимост от степента им на развитие, той ще придобива определена титла. По тази титла при игра в мрежа или по Интернет можете да прецените до какво ниво другите са развили героите си и на какви умения са наблегнали. За ваше удобство прилагаме и една таблица, в която лесно можете да се ориентирате коя титла на кой клас и на какви умения отговаря.

УМЕНИЯ	Нива от 1 до 4	от 5 до 10	от 11 до 19	от 20 до 49	от 50 до 99	над 100
MELEE	Squire	Soldier	Warrior	Knight	Champion	Grand Champion
RANGED	Bowyer	Archer	Marksman	Sharpshooter	Master Sharpshooter	Grandmaster Sharpshooter
NATURE MAGIC	Apprentice	Theurgist	Magician	Grand Mage	Arch Mage	Supreme Arch Mage
COMBAT MAGIC	Savant	Hedge Wizard	Wizard	Sorcerer	Grand Sorcerer	Grand High Sorcerer
MELEE, RANGED	Man-At-Arms	Skirmisher	Raider	Campaigner	Crusader	Grand Crusader
MELEE, NATURE MAGIC	Friar	Curate	Druid	Preserver	Grand Preserver	Supreme
MELEE, COMBAT MAGIC	Combatant	Duelist	Dragoon	Warlock	Grand Warlock	Grand High Warlock
RANGED, NATURE MAGIC	Scout	Forester	Ranger	Warder	Arch Ward	Supreme High Ward
RANGED, COMBAT MAGIC	Jager	Conjurer	Channeler	Matross	Master Matross	Grandmaster Matross
NATURE MAGIC, COMBAT MAGIC	Acolyte	Shaman	Scholar	Magus	Grand Magus	Grand High Magus
MELEE, RANGED, NATURE MAGIC	Cavalier	Marshal	Paladin	Templar	Arch Templar	Supreme Templar
MELEE, RANGED, COMBAT MAGIC	Mercenary	Gladiator	Centurion	Myrmidon	Warlord	Warlord Noble
MELEE, NATURE MAGIC, COMBAT MAGIC	Initiate	Mystic	Sage	Deacon	Grand Deacon	Grand High Deacon
RANGED, NATURE MAGIC, COMBAT MAGIC	Adept	Conjurer	Thaumaturgist	Evoker	Senior Evoker	Lord Evoker
ALL SKILLS	Freelance	Journeyman	Adventurer	Master	Grand Master	Grand High Siegematster

щия момент и т.н. Мамка му, в играта е включено дори групиране на героите ви, подобно на това в стратегическите игри – да речем бойците ви са група 1, стрелците и магьосниците група 2, магарето група 3 и само с натискането на един клавиш можете да избирате всяка една група. Като казах магарето, та се сетих – това добиче внася една от най-свежите новости в играта. Него можете да си го наемете в някои от градовете и да го водите с вас. То служи като подвижен склад, с инвентарен прозорец три пъти по-голям от този на всеки от персонажите ви. Работата му е да носи всичко, което не може да се побере в раниците на героите ви. Между другото докато играете обърнете внимание на факта, че колкото повече предмети слагате в инвентара на магарето, толкова по-големи стават денковете на гърба му, визуализирани на екрана. Пичовете от Gas Powered Games дори са помислили за самозащитата на хайванчето – когато бъде нападнато, ако не може да избяга от атакуващите го създания (което е първата му реакция), то започва да раздава здрави кълчове и дори ми направи впечатление завидно успешният начин, по който се справяше - почти толкова добре, колкото и боецът ми.

И така бавно и полека стигнахме до най-спортния елемент в играта...

камерата

На пръв поглед тя е перфектна – изключително ненатрапчива и идеално пасваща на геймплея. Можете да я приближавате и да я отдалечавате, да я въртите вляво и вдясно, да я вдигате нагоре и сваляте надолу. Има обаче едно *НО*, което произтича от факта, че на някой от разработчиците му е хрумнало да сложи ограничение на движението на камерата в посока нагоре от гледната точка на избрания персонаж. В резултат на това, когато стигнете в подножието на някое възвишение или пред стъпала, водещи нагоре, посмъртно не можете да видите какво ви чака. Моят опит показа, че там – отгоре – прекалено често има засади, които именно поради това дизайнерско решение могат да се окажат доста неприятни. Друг дразнещ елемент произтича от факта, че камерата се настройва само от перспективата на "водещият" герой, т.е. този, който е избран в момента (с кръгчето около краката). На пръв поглед изглежда съвсем логично, но когато изберете някой друг персонаж, то перспективата на камерата веднага се изменя спрямо него. Това на моменти е много объркващо и дразнещо и отнема известно време докато свикнете (и след толкова много игра все още се вбесявам когато подобно нещо ми се случи по време на битка).

Тук трябва да спомена и миникартата, която е едновременно много полезна и много ограничаваща. Полезна, защото на нея се виждат абсолютно всички паднали предмети по земята, така че по-лесно да можете да ги видите и съберете след продължителна битка. Ограничаваща, защото не може да бъде местена и следователно ориентацията по нея е изключително трудна. Това последното я прави практически неизползваема в някои от обширните и преплетени подземия. Съвсем малко е трябвало да се направи, за да бъде картата максимално удобна и полезна, ама нейсе.

Както и да е, след всичко казано дотук искам да споделя с вас следното:

това е най-добрата екшън-ролева игра, която съм играл някога

Невероятно разнообразие от оръжия и брони, множество различни създания, някои от които гениално измислени, великолепен фентъзи свят, толкова жив, та чак приличащ на истински – достойнствата на Dungeon Siege са много. Вярно е, че има и недостатъци, но те според мен не са толкова сериозни, че да развалят иначе фантастичната игра. За край ще ви кажа само, че соловата кампания отнема някъде около 100 часа игра. След като я минете можете да се впуснете в някои от двата мултиплейърни свята, включени в играта, всеки от които е от по около 50-60 часа игра. В момента се разработва трети мултиплейърен свят, който ще бъде пуснат след около месец за даунлоуд от Интернет, а горедолу тогава се очаква да бъде пуснат и редакторът, който ще даде в ръцете на ентусиастите възможност за разработка на собствени приключения и светове.

Не знам за вас, но аз лично окончателно деинсталирам Diablo-то от харда си и се пренасочвам към един по-хубав и по-интересен игрален свят – този на Dungeon Siege.

ОЦЕНКА:	94%
Графика:	99%
Звук:	85%
Геймплей:	95%
Изкуствен Интелект:	80%
Мултиплейър:	----
Прилича на:	Diablo 2

- Производител: **Activision**
- Разпространител: **Raven Games**
- Интернет: www.**lucasarts.com**
- Системни изисквания: **Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video**
- Жанр: **Екшън от първо/трето лице**

Jedi Knight II Jedi Outcast

Автор: Alex III

Брилянтно продължение на Jedi Knight. Препашете лазерния меч, и нека Силата бъде с вас.

Във филмите от поредицата "Междузвездни войни" сме свикнали да виждаме джедаите като достопочтени и улегнали индивиди на средна възраст, на които Силата е дала не само власт над себе си и света, а и мъдрост отвъд тази на обикновените хора. Новата игра на LucasArts идва да разбие тази заблуда, и да ни покаже, че джедаите също могат да са глупави (срещу това, впрочем, никой не е застрахован). Старият ни познайник от предните Jedi Knight-ове Кайл Катарн е натрупал някоя и друга година от последната ни среща. Освен, че вече изглежда доста по-загладен (заради по-детайлния модел в играта), той сякаш се е простил с голяма част от разума си и... именно това след многоточието ме навява и на предходното твърдение... от Силата! Вместо като Люк Скайуокър да се прави на достолепен мъдрец и да изглежда велик пред учениците на новооснованата джедайска академия, той е зарязал напълно Силата и се е върнал към старата си работа на наемник. По всичко личи, че срещата с Тъмната страна в края на Mysteries of the Sith (продължението на Jedi Knight) не му е понесла добре, и той решил да си вземе дълга ваканция (десет години и отгоре) от целия джедайски бизнес. Предлогът е, че не желае да рискува да се превърне в инструмент на Тъмната страна. Мен ако питате, искал е да се отърве от интервюта за жълтата преса и разните там гейм списания и прочие треторазрядна преса.

Независимо от причините обаче, нашият герой е загубил всякакви свръхестествени способности, и вместо с лазерен меч, предпочита да изпълнява задачите на работодателите си с помощта на верния си бластер. Все пак той не е забравил корените си, и гледа да приема мисии от управата на Новата република (бившият Бунтовнически съюз), за да може да се бие срещу оцелелите си Имперски врагове.

И така, пригответе се да влезете в кожата му,

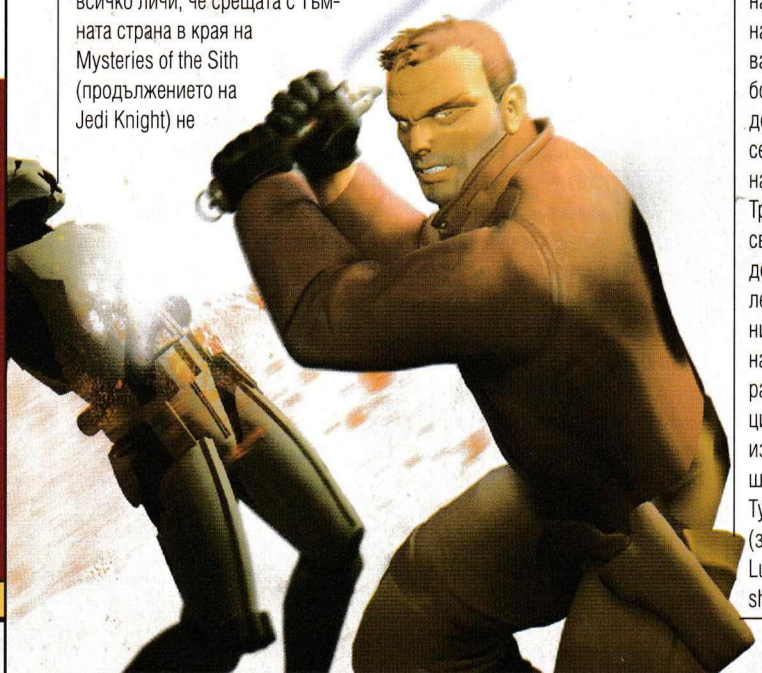
да препашете кобура със старичкия, но добре смазан бластер, и да се впуснете в поредната му задача - проверка на бивш имперски комуникационен център. Очертава ви се спокойно прекарване, защото това е рутинна мисия и инциденти при изпълнението й не се очакват... Приятна почивка.

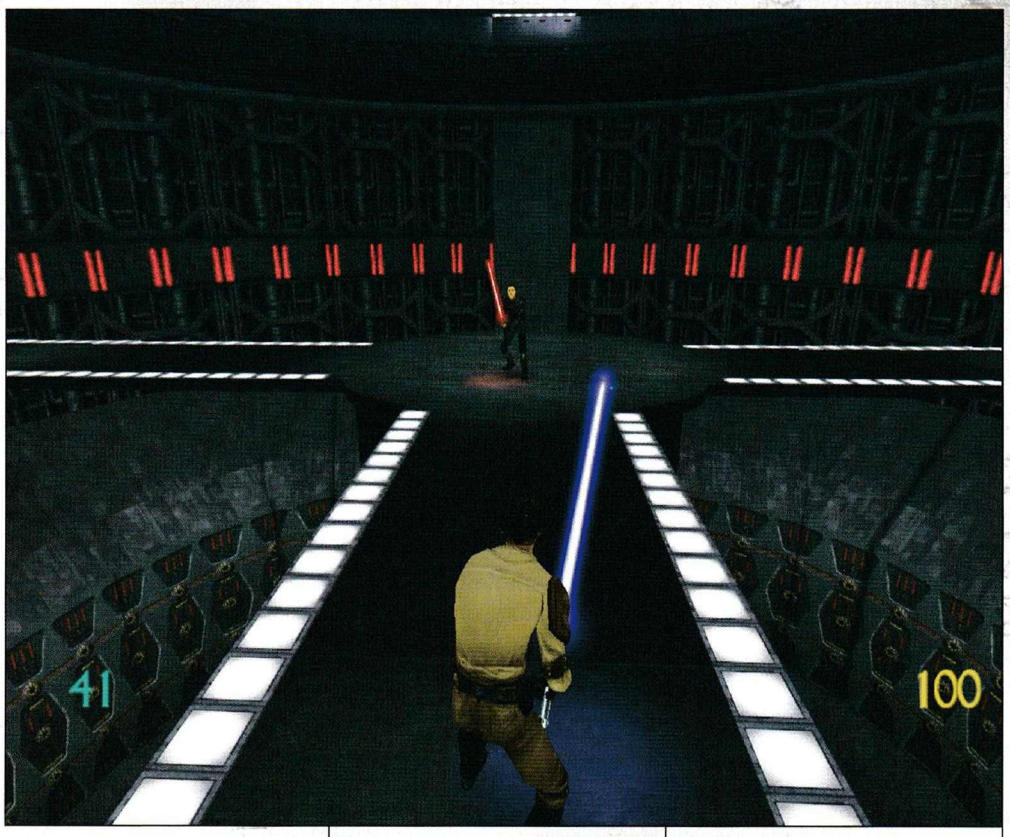
Хехе, надявам се, че не сте се хванали. Това как изглеждат нещата в началото, и как тръгват да се развиват после, са съвсем различни работи. Скоро ще се окажете затънали до гуша в ситуация, която може да се нарече как да е, само не и "скучна".

Трябва да ви кажа, че пристъпих в света на "Междузвездните войни" доста скептично настроен. Напоследък се нагледахме на посредствени продължения на велики игри, направени само с идеята да се изкарат още пари от добрата им репутация. Затова въобще нямаше да се изненадам, ако и Jedi Outcast се беше оказал уязвим за критика.

Тук вероятно е моментът да вметна (за незапознатите), че навремето LucasArts направиха един страхотен shooter в света на Star Wars - игра, наречена Dark Forces. Тя излезе малко след култовия Doom, и се превърна в еталон за качествен FPS. Известно време по-късно излезе и продължението й - Jedi Knight, което се радва на популярност в мрежата и сега, въпреки няколкогодишната си възраст. Малко по-късно LucasArts пуснаха Mysteries of the Sith, с която историята на една от малкото добри игрови поредици, правени по филми, сякаш приключи.

Е, вече можем да се насладим на дългоочакваното й продължение - Jedi Outcast. Чест на създателите й прави фактът, че не са се подвели по модната напоследък тенденция да се експлоатират новите части на "Междузвездните войни", а са запазили връзката с историята след края на "Завръщането на джедаите" и победата над Империята. Запазили са и главните герои от предишните игри. Фактът, че на горкия Кайл изглежда някоя зловредна птица му е изконсумирала





мозъчното вещество, та се е отказал от Силата, само допринася за развитието на историята в играта и за геймплея.

Нека обаче не изпреварваме събитията. Засега единственото, което виждаме, е ръката на господин К. Катарн, която здраво стиска познатия ни бластер. А, да!... Виждаме и един щурмовак в прицела.

Като започнете да стреляте по враговете, вероятно ще ви направи впечатление ниската ефективност на оръжията. Да се справите с единдвама противници не е проблем, макар понякога да отнема известно време, нерви и голяма част от боекомплекта. Ако обаче някъде ви засрещне по-голяма група щурмоваци, по-добрата тактика е да приберете гордостта си в някой сигурен джоб, и да си плюете на петите. Чак след като се озовете зад укритие, можете да се обърнете назад и да се опитате да се разправите с тях. В противен случай най-вероятно скоро ще можете да се квалифицирате като много достоен, но за съжаление прекалено мъртъв наемник, мир на праха ви...

А щом напреднете малко повече в нивата, съвсем определено ще започнете да се чувствате терсене сред тълпите врагове. Все по-често битките ще ви оставят с чувство за неудовлетвореност и с усещането, че сякаш нещо липсва от играта. Нещо неуловимо, но явно много важно...

Какво е то ще разберете щом се срещнете с лорд Десан - главният лош. Той е Тъмен джедай, и основна фигура сред остатъците от Империята. Освен това ви има зъб.

Работата е там, че преди десетина години (в Mysteries of the Sith) Кайл се натъкнал на Долината на джедаите - място, което крие невъобразима мощ за способните да я усетят и използват. Именно тази мощ и възможността чрез него самия тя да се обърне за зло, накарала Кайл да се оттегли от джедайството и да забрави особените си умения. А също да реши да отнесе в гроба тайната за местонахождението на Долината.

Гореспоменатият лорд Десан обаче има друго мнение. Когато го срещнете, ще се убедите в няколко неща. Първото (и основно) от тях е мощта на Силата - ще я изпитате на собствения си гръб. И за втори път ще се убедите, че бившите джедаи не са застраховани срещу глупост. Десан ще успее да разгневи Кайл дотолкова, че той да се залети към Долината на джедаите, та да може да си възвърне Силата и да тръгне да си отмъщава. А гневът, както Йода неведнъж е изтъквал, е пътят към Тъмната страна.

Според една друга, по-тривиална мъдрост, гневът е лош съветник. Мащабът на глупостта си нашият бивш и бъдещ джедай ще осъзнае чак след време - като му стане ясно колко елементарно Десан го е манипулирал, за да го заведе Кайл при Долината. За съжаление, вече злото е сторено. Познайте на кого ще се наложи да оправя кашата... Точно така, досетихте се.

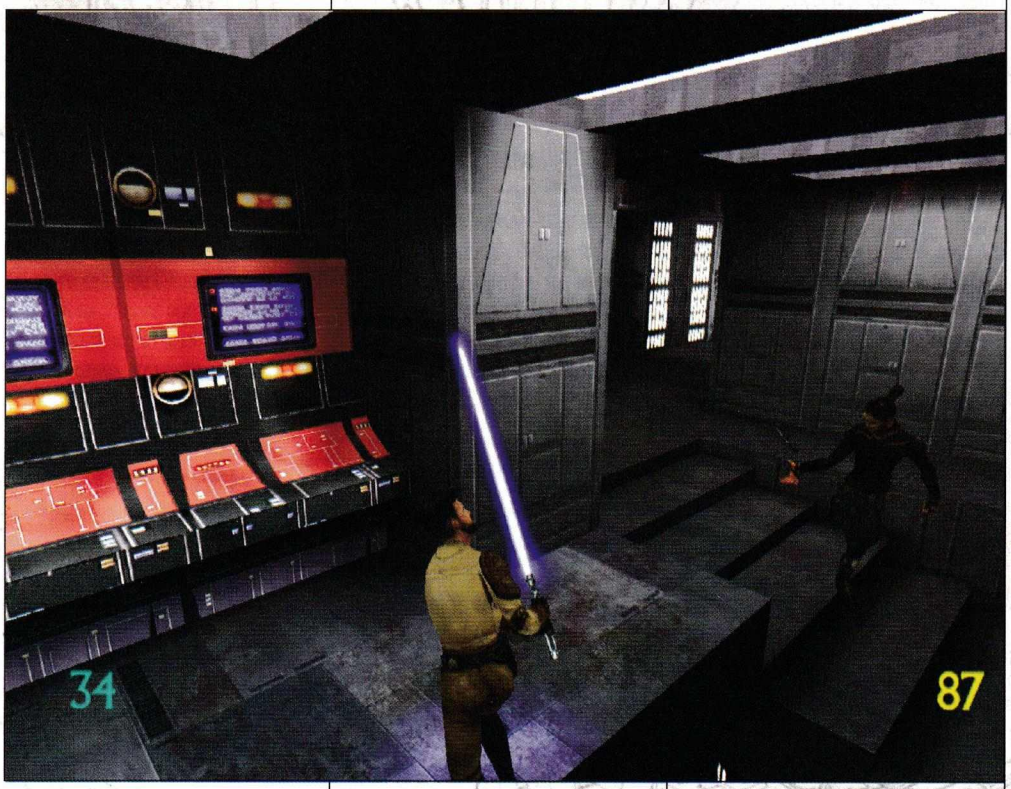
От друга страна обаче глупостите, които човек върши, правят живота по-забавен и шарен. Не сте ли го забелязали и вие това? Положителният ефект от цялата работа е, че ще можете да влезете в ролята на начинаещ рицар-джедай. И ще откриете, че истинската игра едва сега започва.

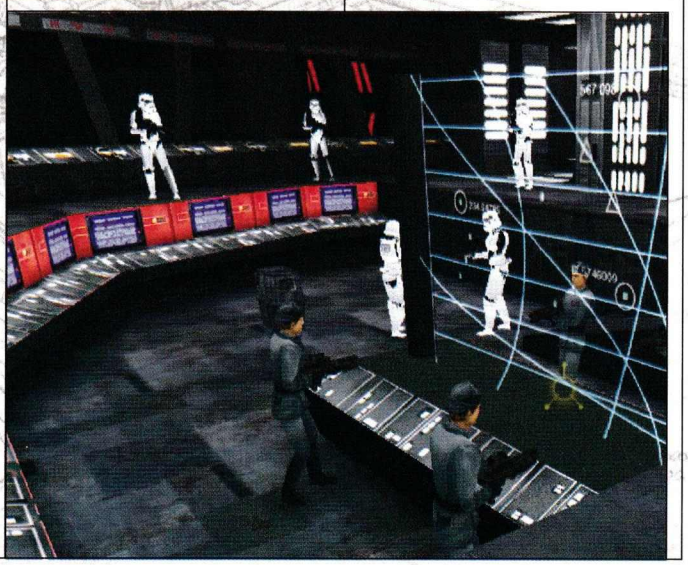
В Jedi Outcast има 13 оръжия. От тях половината обаче съм пускал само колкото да пробвам как работят. Защо? Понеже откак се сдобих с лазерен меч, останалите оръжия престанаха да ме интересуват. Мечът ме обсеби напълно и всевластно. С него, и с помощта на Силата, човек може да се оправя ефективно през 99% процента от времето.

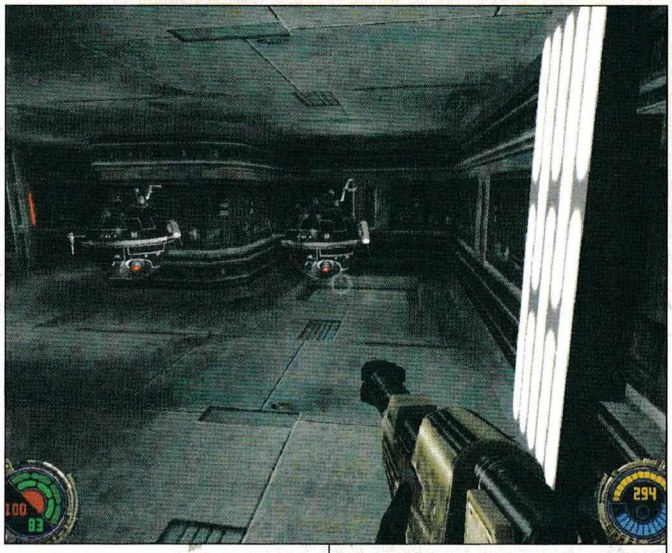
Не мислете обаче, че веднага, щом придобиете възможността да боравите със Силата, ще се превърнете в машина за сеене на смърт. Ще трябва да развивате 11 свръхестествени дисциплини, всяка с по три степени на владеене. Но няма да ги получите всичките наведнъж. Ще трябва да изминете постепенно пътя на овладяването им. А той, повярвайте, си струва! И тук думите ми можете да ги тълкувате двояко, едно, че всяка една игрална секунда до овладяването им е пропита с такава неподправена наслада от геймплея и второ защото на по-високите си степени те дават принципно нови възможности, които го издигат на почти недостъпни за повечето, сродни като жанр, заглавия висоти.

Да вземем за пример умението "отблъскване" (Push). В началото с негова помощ можете да отблъснете и съборите на земята един противник. Ако го притежавате на втора степен, можете да въздействате на много противници едновременно, а на третата освен да ги събаряте, ще им нанасяте и поражения при уда-

рите в околните предмети. Както можете да се досетите на последния етап на играта това умение става значително по-полезно, отколкото е в началото й.
Останалите дисциплини, които ще можете да ползвате в соловата кампания на Jedi Outcast, са "придърпване" (събаря и обезоръжава враговете), "скок" (позволява ви да скачате до 8 пъти повече от нормално), "скорост" (забавя личното ви време няколко пъти и ви позволява да се движите и атакувате със свръхестествена бързина), "лекуване" (сетете се сами какво прави), "умствен трик" (обърква или прави ваши съюзници един или няколко врагове), "хватка" (това, дето Вейдър обича да го прави, когато някой от подчинените му се издъни), и "светкавица" (пак като във филма, само че там електричеството е запазена марка на императора, а тук е ваша).
Останалите три дисциплини са свързани с употребата на лазерния меч - "атака", "защита" и "хвърляне". Когато ги овладеете докрай, сред имперските войници ще се чувствате като Гъливер в страната на лилипутите.
Според мен дори само заради това усещане си струва да изиграете заглавието на LucasArts. Помните ли как в началото на статията препоръчвах да бягате, ако срещнете повече от двама-трима щурмоваци едновременно? Представете си сега следната сцена: надниквате в поредната стая, и заварвате хангар с петнайсетина или двайсет имперски войници, въоръжени с най-разнообразни оръжия. При звука от отварянето на вратата те се обръщат към нея, и насочват пушките си във ваша посока... После сякаш времето се разтяга. Движенията на враговете минават пред очите ви в забавен каданс, а вие се втурвате срещу изстрелите с изваден светлинен меч. Танцувате между бластерните дири и телата на противниците, а лазерното острие оставя елегантни светещи следи във въздуха. Десет секунди по-късно ефектът на "скоростта" изтича... Но тя вече не е нужна. Стоите неподвижно и като при събуждане от сън наблюдавате няколко мъртви тела плавно да се свличат на земята. На пода се търкалят двайсет трупа в имперски униформи. В хангара сте сам. Не са успели даже да ви докоснат.
Усещането за могъщество, което изпитвате в този момент, просто не може да се опише. Сам срещу двайсет, всеки от които при други обстоятелства би могъл да представлява проблем. Но тук и сега, в открита битка, те не са имали никакъв шанс. Не си мислете, че да се направи това е лесно. Точно тук е красотата на играта. Владеенето на меча и Силата са само едната половина от сцената, която описах. Външната й страна. Другата половина е собственото ви умение да накарате виртуалния Кайл да изпълнява подходящите движения в точния момент. Кога и как да се движи, и кога да стои на място, за да отбива неприятелските изстрели. Кога да скача, и кога да се претъркаля по пода. В кой точно момент да нанесе разсичащия си удар, за да порази щурмовака, покрай когото спринтира. Кога да използва Силата, за да обезоръжи или обърка имперските войници, или пък да ги избута от ръба на някоя пропаст. Във всеки момент имате страшно богат набор от възможни действия. За да можете да сглобите от тях плавния смъртоносен танц на джедаите, така познат ни от филмите на Лукас, трябва да притежавате тънък усет и остър рефлекс. Точно затова е толкова удовлетворително да гледате как телата падат на земята след битката. Наслаждавате се на победата. Не на победата на Кайл от екрана, който и без ваша помощ би могъл да се справи, а на триумфа на собственото си умение. Трябва да видите как е направен боят с мечове. Богатството от удари е огромно. Можете да накарате героя си да се бие в един от три стила - бърз и прибран, с резки къси удари, мощен и широк, с бавни, но страхотно силни удари, които достигат надалече, и неутрален - с добър обсег и средна скорост и сила. Всеки от тях си има приложение в определени ситуации, като не само ефектът от ударите е различен - движенията, които изпълнява персонажът ви на екрана, нямат нищо общо при разните стилове. Всичко това прави дуелите с мечове много интересно и красиво занимание. Въпреки, че понякога е възможно да убиете съвсем здрав противник с единствен добре прицелен удар, в повечето случаи дуелите продължават доста дълго. Напълно реалистично е след две минути фехтовка двамата противници едва да са се одраскали един друг. Не оставайте с впечатлението, че боят с мечове е хамалска работа - напротив. Трябва да влагате страшно много изобретателност и точна преценка при използването на ударите, скоковете и дисциплините на Силата, за да можете системно да побеждавате в дуелите - както срещу компютърно управляваните



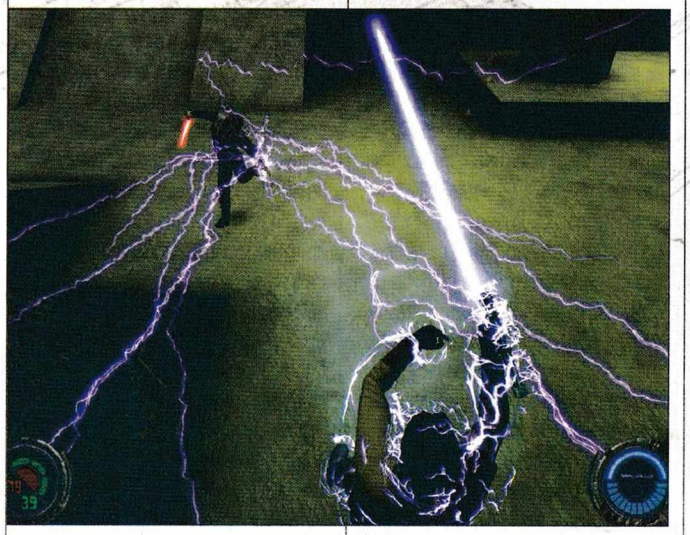




опоненти, така и срещу хора. А да се наблюдава отстрани такъв дуел често е преживяване, сравнимо по въздействие със сцените от филма на Лукас.

Добри думи заслужава и изкуственият интелект в играта. Ще срещнете всякакви противници - от стандартните опаковани в бяло щурмовици, през зелените Блатни воини, та до Тъмните джедаи и самия лорд Десан. Всеки от тях се държи адекватно на ситуацията и на силните и слабите си страни. Когато е нужно, действат координирано, за да ви обградят и унищожат. Друг път използват прикрития, за да ви вгорчат живота. Когато имат удобна позиция за засада, стоят на нея, и никак не е лесно да ги махнете оттам. А битките с противниците, които владеят Силата, са нещо съвсем различно от останалата част на играта. Да се изправите срещу джедай е като да срещнете овчарското куче сред ста-

рото, което съм виждал. По някакъв неразбираем за мен начин успява да наподоби обстановката и атмосферата на оригиналния Jedi Knight, но със съвсем други средства. На някои карти човек като нищо може да се изгуби сред лабиринта от проходи, докато други покоряват с великанския мащаб на откритите си пространства. В част от нивата ще се сблъскате със загадки, които



дото овце. Съвсем нагледно ви показват какво може да прави Силата в умели ръце.

Дизайнът на нивата е сред най-доб-

разрешаването им. Ще кажа само, че в 9 от 10 случая правилният начин е да използвате на Силата на подходящо място. Дизайнерите от Raven заслужиха искреното ми възхищение за работата, която са свършили.

Освен да изиграете кампанията, си заслужава да пробвате Jedi Outcast и в мрежа. Даже само наличието на такова нестандартно оръжие като лазерния меч ще направи изживяването интересно за вас. Но истинската сила на заглавието на LucasArts няма да ви се разкрие преди да пробвате някоя от отборните игри. Според мен по дълбочина на геймплея, богатство на ситуации и варианти за разиграване Jedi Outcast може спокойно да се сравнява с Tribes - с тази разлика, че не е така муден и труден за разучаване. В мутлиплейър ще имате на разположение доста повече дисциплини на Силата, при това - разделени на Тъмна и Светла страна, които се изключват взаимно. Обаче няма да можете да използвате пълния им набор, а ще трябва да избирате кои от тях и в каква степен да владеете героят ви. При започването на играта ще можете да разпределяте определен брой "точки за развитие" между тях, като различните нива на уменията струват различно в зависимост от полезността си. В общи линии, ще можете да притежавате четири или пет напълно развити дисциплини, и една или две на по-малки степени. Това прави играта доста по-разчупена и стратегическа, защото никога не можете да знаете на какво точно е способен противникът ви, а и трябва да комбинирате възможностите си с тези на съотборниците си, за да сте максимално ефективни. Според мен играта в мрежа на Jedi Outcast представлява много оригинална и забавна алтернатива на класическите first person shooter-и, и си заслужава да се опита.

Преди заключението е прието да се казват няколко думи за техническите аспекти на разглежданото заглавие. Jedi Outcast използва усъвършенстван вариант на графичната платформа на Quake 3. Това й гарантира добър изглед, стабилност и прилични системни изисквания. Като стана дума за графика, струва си отново да спомена изключителната красота, с която са пресъздадени дуелите с мечове. Звуците също за страхотни. Съвсем в стила на филма "Междузвездни войни" - с репликите, звуковите ефекти, фона и музиката.

Jedi Outcast е изключителна игра. Тя е повече от достойна да носи името на прочутите си предшественици, защото успява да съчетае тяхната атмосфера с чудесен външен вид и нововъведения на подходящите места. За пръв път от много време ми се случва да остана възхитен от труда на програмисти и дизайнери на игра. Те не са се опитали да накарат творението си да изглежда ефектно, като използват евтини трикове. Вместо това са вложили усилията си там, където е трябвало - за постигане на красив вид, гладък и увлекателен геймплей и завладяваща атмосфера. Браво на тях!

ОЦЕНКА:	**93%**
Графика:	90%
Звук:	90%
Геймплей:	95%
Изкуствен Интелект:	90%
Мултиплейър:	99%
Прилича на:	
Jedi Knight, Dark Forces	

workshop.headoff.com

- Производител: **NeverSoft/Gearbox**
- Разпространител: **Activision**
- Интернет: **www.thps3.com**
- Жанр: **Аркейд/Симулатор**

Tony Hawk's Pro Skater 3

Автор: mEd_lEb

Перфектната игра!

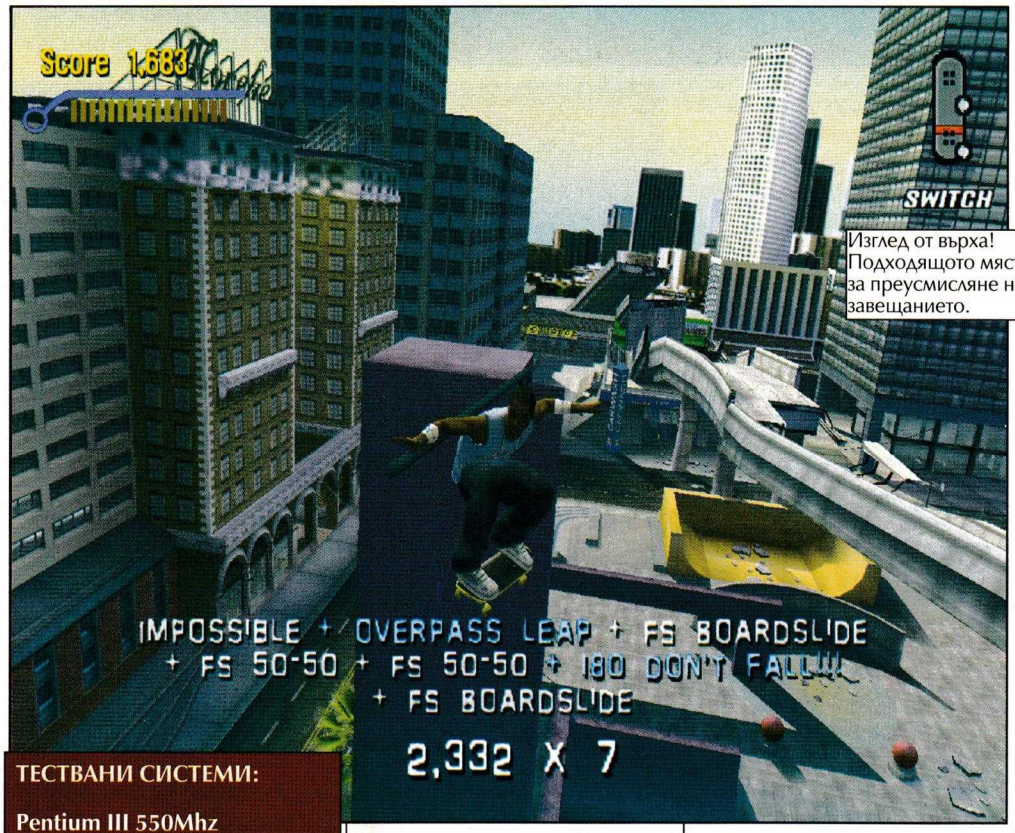
Дълго време се чудих как да започна тази статия. Мислих си да ви разкажа по-подробно за GWWF (Gamers' Workshop Wrestling Federation), в която участват звезди като Свободния, Змията, Шепнещия, Чистача, (Ън-)Дедовия, Дименс МакМенън и разбира се Маймуняка (uRKO). Щях да ви разкажа и за драматичния двубой, в който аз, МЕДения Стив Остин, успях да се наложа, с цената на... - за малко да кажа девствеността си - с цената на детската си касичка над Страшилищата на ринга, Злобните изръсвачи - Гереро Брос, които успяха да ме изръсят даже и от джобните, но в крайна сметка измъкнах от ръцете им играта, чието безумно ревю четеш в момента. Играта, заради която си тръгнах малко по-беден, но неизмеримо по-щастлив...

Щях, ама няма. Не ми се ще и да си спомням даже. Вместо това ще пусна кранчето на мисълта, пък току виж течението ме отвело до желаното място.

И така...

Как си представяте перфектната игра?

Мислите ли, че може да съществува изобщо? Е, допреди седмица не съм го допускал и аз. Не, недей хитро да поглеждаш оценката, първо дочети статиятааа... И сега, като я видя, кво`? Да знам, 96% е! Да, така си е, в това списание срещата с подобна оценка е като видиш бялата лястовица. Стига, не наливай масло в огъня, без друго звездите на GWWF от няколко дена мятат боздугани из офиса, дочуват се реплики от рода на "Ние на игри като Wolfenstein дадохме 92%, а ти на някакъв скейтър - 96%!", а аз нонстоп се оглеждам наляво-надясно, за да мога евентуално да се спася от поредното "жабешко цъмбурване".



Изглед от върха! Подходящото място за преусмисляне на завещанието.

ТЕСТВАНИ СИСТЕМИ:

Pentium III 550Mhz
128MB DDR
TNT 2 Ultra - 32MB
Резолюция: 800x600,16bit с активирани всички графични екстри.
Резултат: играе се сносно, на места насича, но се понася.

Pentium III 850Mhz
196MB RAM
GeForce 2 GTS - 32MB
Резолюция: 1280x1024, 32bit с активирани всички графични екстри.
Резултат: насича леко в началото, но като цяло се играе добре.

Но да си дойдем на думата - за мен THPS 3 е перфектната игра. Не смятам, че оценката й следва да се занижава само заради думата "skate" в заглавието й, а и ние винаги сме твърдели, че оценяваме игри, а не имена. В следващите редове възнамерявам да се обоснова...

Да започнем с графиката.

Защо не мога да намаля оценката тук? Ами просто вижте играта при резолюция 1280x1024 с включени всички графични екстри и ще ме разберете. Текстурите са добри, моделите на скейтърите се доближават до съвършенството, предметите са моделирани чудесно. Всичко това създава една реална и силно въздействаща атмосфера. Искам специално да спомена стъклените и прозрачните повърхности - прекрасни са, едни от най-добрите, които съм срещал в игра. Бих искал да познавам пича, който е отговорен за създаването им, да го замъкна в най-близката кръчма и да го черпя до състояние "Ти мен уважаваш ли ме?". В тази връзка се сещам, че ако Гереро Брос не бяха толкова алчни щях да поканя и типовете стоящи зад Motion Capture-ът на скейтърите. Движенията са разкошно пресъздадени. За разлика от предната част нивата са пълни с живот. То не са гълъби, катерички, прилепи, самолети, хеликоптери, разхождащи се спокойно или параноично бягащи хора и прочее едър и дребен добитък.

Говорейки за нива - те са девет на брой (+три в Free Skate частта на играта, за която ще стане дума по-късно). Значително по-големи са от познатите ни досега и дори в началото може да ви се видят направо огромни, но не след дълго се свиква.

Режимите на игра са следните: Career, Single Session, Free

Скритите персонажи в играта. Освен показаните тук, в играта ще намерите още 2: Dick и Eyeball, който може да видите в началното клипче на Neversoft. Doom-аджията може да видите само в PC версията на играта.

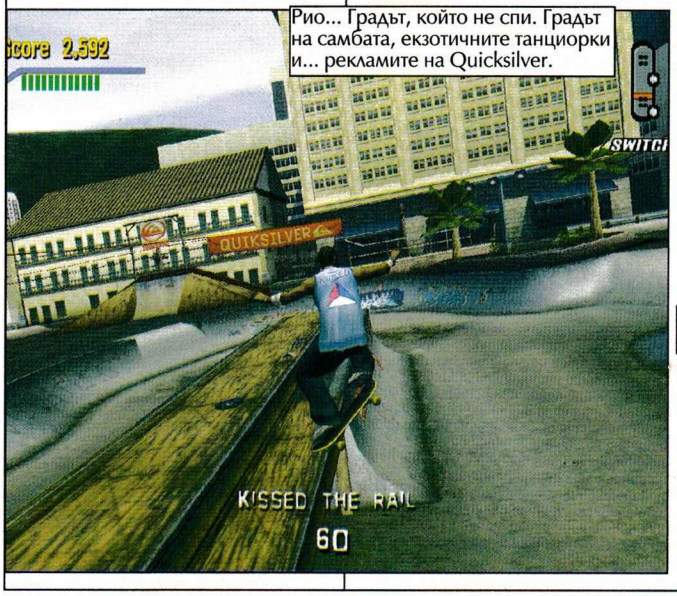
Skate и разбира се Network Play.

Career. Както вече разбрахте нивата са девет (постепенно ги отключвате). Три от тях са състезания, а на другите изпълнявате дадени мисии. Някои от въпросните мисии ще се видят познати на игралите втората част (съберете S-K-A-T-E, намерете секретната касета и т.н.), но има и някои нови задачи, които са доста хитри. Ще ви се наложи да накиснете работник, да впечатлявате скейтъри, да носите "ключове" и дори да предизвикате земетресение в Лос Анджелис. За разлика от втората част на играта, тук няма да получавате пари за всяка изпълнена задача. Парите като цяло са премахнати от играта. Новите трикчета ще получавате с минаването на всяко ниво. На всяка карта е поставена по една дъска, която трябва да намерите и евентуално да вземете. Това, което ми направи впечатление е, че за различните скейтъри (можете да избирате с кое световно светило да играете), дъските се намират на различни места. И на последно място (но не и по важност) идват точките, чрез които може да увеличавате различните показатели на вашия персонаж. Ще получавате определен брой точки след изпълнението на всяка мисия. След като превъртите играта, ще отключите и клипчета със звездите от Националната Скейтборд Асоциация (НСА), а когато я превъртите няколко пъти ще може да се насладите на дебилните изпълнения на Neversoft и Gearbox.

"Мама ти, заради теб не ми лепна серията, на ти сега тоз Claw Punch"

Нивата са конструирани перфектно и направо ще се учудите какви серии може да ви "лепнат". На почти всяка от арените има тайни местенца, като например задния двор на семейство Адамс или хеликоптерна площадка, но ще оставя на вас да ги намерите.

Single Session си е чиста проба упражнение - имате на разположение 2 минути (за колкото трябва да минете мисиите от Career), за да изпробвате различни серии от трикове, с които по-късно да постигнете Sick Score на Career.



Рио... Градът, който не спи. Градът на самбата, екзотичните танциорки и... рекламите на Quicksilver.

Free Skate отново е упражнение, само че тук не сте ограничени с време, а може да си скейтвате колкото ви душа иска. Идеалният мод за разучаване на нивото!

Колегите винаги се разтапят, когато видят жена с къса пола - Ън-дедчо, как е живота в бутилка?

Управлението на играча е еволюирало и сега освен копчета за Flip, Grind, Grab и Kick ще срещнете и едно ново - това за Nollie Stance или, както го наричат "галено" в играта - Revert. То може да ви послужи само в една опреде-

SOUNDTRACK-ЪТ НА ИГРАТА:

The Ramones - Blitzkrieg Bop
Red Hot Chili Peppers - Fight Like A Brave
KRS-One - Hush
Motorhead - Ace of Spades
Rollins Band - What's the Matter Man
House of Pain - I'm A Swing It
Xzibit - Paparazzi
Ozomatli - Cut Chemist Suite
Alien Ant Farm - Wish
Redman - Let's Get Dirty
Del the Funky Homosapien - If You Must
AFI - The Boy Who Destroyed The World
Reverend Horton Heat - I Can't Surf
Adolescents - Amoeba
CKY - 96 Quite Bitter Beings
Zebrahead - Check
Guttermouth - I'm Destroying the World
Nextmen - Amongst Madness
Bodyjar - Not The Same
Mad Capsule Markets - Pulse

Network Play може да играете, както по Интернет, така и по локална мрежа с до 7 другарчета. Модовете, включени в мултиплейъра са разнообразни и доста свежи като измежду тях може да видите Graffiti, King of the Hill, Keep Away и един мод типичен за повечето стрелялки - Capture the Flag.

ТОНИ ХОУК:

Роден на 12 май 1968. На 9 години получава първия си скейтборд от своя брат Стийв. На 12 години Тони е спонсориран от Dogtown skateboards, на 14 вече е професионалист, а на 16 - най-добрият скейтбордист в света. Когато става на 17 години той вече има зад гърба си 103 професионални състезания, от които е спечелил 73, а на второ място е бил 19 пъти.
Жени се за Синди Дънбар през 1990 година. Дотук всичко хубаво, но през 1991 година скейтбордът постепенно загива. Това се отразява и на социалния статус на Тони. Сега семейството се издържа от жена му, която е маникюрист.
През 1992 се ражда първият му син - Рилей. Тони вижда някаква светлина на края на тунела и заедно с Пер Уилиндер създават небезизвестната компания - birdhouse. Но бизнесът не тръгва добре и това е основната причина за развода на Тони със Синди през 1994. И тъкмо, когато Хоук окончателно решава да се откаже от скейтборда се случва чудото - скейт-а се връща на мода. Birdhouse бързо набира скорост и в момента е една от най-големите фирми, занимаващи се със скейтбордове и аксесоари за тях, в световен мащаб. През 96-та Тони се жени отново, а на 26-ти март 1999 му се ражда втори син - Спенсър. Животът отново е хубав! На 31 години Тони Хоук прекратява състезателната си кариера, все още правейки със скейта неща, недостъпни за тийнейджърите - именно през 1999 той става първият, който успешно се приземява след изпълнението на "900" (две и половина завъртания във въздуха). Но и до ден днешен (на 33) продължава да скейтва, ей тъй, за идеята.
Първата част на Tony Hawk's Pro Skater излиза през 1999 година за PlayStation, Sega Dreamcast и Nintendo и до началото на следващата година има над 2 000 000 продадени копия.
През 1998 Тони, подкрепян от жена си, прави фирма за детско облекло - Hawk Clothing, която през 2000 година става притежание на Quiksilver. Тони Хоук е участвал в реклами на Дисни, Пепси, Левис и Коко Кола, играл е в "Полицейска Академия 4" и е бил каскадьор в "Бягство от Ел Ей".

лена ситуация, но въпреки това е безценно. Представете си следното - засилвате се към рампата, отскачате и правите трик, при приземяването натискате revert - скейтъра ви се завърта на 180 градуса и след това преминавате директно към Manual (карате скейта само на предни или задни колела), като по този начин не разваляте серията си от трикове, а напротив имате реалната възможност да я увеличите. Тези от вас, които не са играли THPS2 вероятно няма да разберат за какво говоря, но за съжаление това не може да се обясни по друг начин.

Уникалното в управлението е свободата на движение и бързината, с която се движите по време на всяко плъзгане по парапет или ръб. За секунди може да обиколите почти цялото ниво, само с няколко слайда. Чрез няколко движения може да се качите на покрива на някой блок. Малко са местата в THPS3, където не може да отидете и именно това е един от големите плюсове на това заглавие. Който каквото и да ми казва, тук, играта няма аналог.

Саундът!

Ей тук играта направо обира точките. Ще си клатите неуморно кофите, докато припявате фалшиво, а на заден фон, от колонките на измъчената ви машина ще се дочува един от най-бруталните саундтраци на игра, правени някога (виж Инфобокса). И ако ми позволите (ще позволите, де ще ходите) бих обобщил, че THPS3 е най-перфектно озвучената спортна игра, на която съм попадал и не само саундтракът ме подтиква да изразя подобно становище - всеки един предмет от околната среда издава звук, всяко едно нещо, от колите и къщите понякога също се разнася музика, скейтът ви звучи различно в зависимост от това по каква повърхност се движи. В Лос Анджелис, например, случайно минах покрай двама минувачи, които бяха застанали един срещу друг и спориха: Polycount - Framerate. След малко пак минах оттам и този път спорът беше Realisic - Arcade. Впечатлен реших да спра до тях и да послушам. В рамките на 10 минути чух над 30 различни спора, между които: YO mama! - No, yo mama! И разбира се вечния скандал: Eastside - Westside.

Както може би личи от еуфорията ми, според мен играта няма слаба страна. Дори физиката, която мнозина определиха като "не съвсем реална", от моя гледна точка, е перфектна. Играта не е като живота и никога не може да е реална, няма и нужда. Затова е и игра, за да доставя удоволствие, за да можеш в нея да направиш неща, които реално никога не би могъл - и не само ти, а и който и да е. Та нали с игрите се опитваме да се откъснем за малко от реалността, да си изкараме яко времето, а когато гравитацията е пречка... ми майната й! Точно аркейдния елемент в много игри мен винаги ме е кефил, а в THPS3 балансът между реалистичност и аркейд е толкова брилянтно пипнат, че да достави максимална наслада.

За да харесате THPS3, трябва да я опитате. Трябва да изпитате усещанията, които играта предлага. Бърза скорост, стотици трикове, маниакални специални трикчета - това е само малка част от нещата, които ще ви предложи това заглавие. Геймплеят е адски зарибяващ, щом веднъж те оплете в мрежата си - няма пускане. На няколко пъти се усещах как продължавам да си играя, а двете стрелки на часовника показваха 4:00. Ще се радвате всеки път, когато ви "лепне" поредния спешъл на вашия герой, ще се нервирате, когато паднете точно на края на някоя голяма серия, в едни моменти ще ви се иска да вземете скейта и да побеснеете на Паметника, а в други - да седите по-далеч от всякакъв вид парапети и бордюри, които могат да ви осигорят пълноценна почивка в Пирогов през следващите 6 месеца. Опитайте THPS3 - Почувствайте се свободни!

Единствената ми забележка се отнася към инсталационната програма на играта, която се движи с някакви мега-мудни темпове, поради факта, че никой не се е сетил да сложи файловете в един архив (както е при повечето заглавия) и играта да ги зарежда направо оттам.

И за финал ще завърша с превърнали се в клише думи (на днешно време най-важно е да си ексклузивен и актуален, все пак): "Tony Hawk's Pro Skater 3 е една чудесна игра, която всеки геймър, падащ си по hardcore-мелетата и високите скорости трябва задължително да добави в личната си колекция."

Слайд на ескалатора на летището. Мацката на пътя ми след малко ще види 4 гуми над главата си.

ОЦЕНКА:	96%
Графика:	90%
Звук:	99%
Геймплей:	99%
Изкуствен Интелект:	-----
Мултиплейър:	99%
Прилича на:	
Tony Hawk's 1&2	

- Производител: Strategic Studios
- Разпространител: **Ubi Soft**
- Интернет: **www.ssg.com**
- Жанр: **Стратегия в реално време**

Warlords Battlecry 2

Автор: Freeman

Старата песен на нов глас, но... как да ви кажа - хитът си е просто хит!

Кларънс - малък, грозен гном (малък и грозен дори според стандартите на расата си) топуркаше през подгизналата морава, забързан към целта си. Времето бе простряло киселата си гримаса над околния свят, смръщено и мрачно - все едно страдаше от зъбобол. Само далечният грохот на разжарени мълнии разкъсваше сегиз-тогиз монотонния, влудяващ ромон на изливащия се безспир в продължение на повече от денонощие гъст, барабанящ по листата на дърветата дъжд. Бе тъмно и студено. Синкаво-сив, неестествен мрак се бе вмъкнал някак в порите на естеството и бе удушил светлината, увил се беше като змия около камъните; спотайваше се, разпръснат тук-там между дърветата на малки концентрирани туфи - готови сякаш да оживеят и скочат срещу всеки, който ги доближи. Кларънс не знаеше кой бе изгонил слънцето; подозираше, че едва ли някой би могъл да го стори, но точно сега лъчите на светилото бомбардираха мъгливия гръб на мрака, разпльоснал се като слузест купол под облаците, неспособни да преминат. Гномчето напрегна взор през дъждовната пелена по посока на удавения хоризонт, към мътните, едва доловими очертания на далечните хълмове, зад които бе разположен вражеският стан. Някой там пак си правеше гаври с времето. Проклети магьосници - изръмжа на ум войнственият мъник, ах, как ги ненавиждаше само, а тези - некромантите, бяха най-лошите от всички.

Кларънс зашляпа с удвоено усърдие през локвите с едрите си ходила и смешна поклащаща се походка, генетично унаследени заедно с измъчващия го дюстабан. Трябваше час по-скоро да сложи край на противния сумрак.

ТЕСТВАНА СИСТЕМА:

Celeron 900, 128MB RAM, GeForce 2 MX

На резолюция 1024x768 играта върви перфектно

Виждате част от човешкият град, по-интересно е обаче останалото... О, това дето се извисява колкото кула не е статуя. Титанче!

[Ебаси мамата, копеле, верно е - гъбите наистина никнат с дъжда! Ей на, ако си гладен, остържи си няколко от ходилата ми - би възкликнал подгизналият и гъбясал Кларънс към подминаващия го Iceguard, стига да знаеше български, да живееше в София и да бе тийнейджър. Слава на Бога, този език му бе непознат, освен това гонеше петдесетака (което за гномите си беше направо предпубертет, но половин век си е половин век) и той се задоволи само с гърлено изгрухтяване, дословният превод от гномски на което, би заел следващите пет-шестнайсет страници, заедно с рекламите (я, то нямало реклами!) и ще си го спестя. Но смисълът му, принципно, е същият.]

Вече виждаше къде ще положи основите на бъдещата сграда, и когато я завършешe скритата в нея магия щеше да върне деня и слънцето. Подмина група високи, снажни и изумително красиви елфи, опрели се на дългите си лъкове, застинали в спокойно, хладно очакване на предстоящия сблъсък с вражеските пълчища. Как го правят? - зачуди се несретния мазньо - Как са толкова прекрасни и толкова страховити едновременно. Тъкмо да оклюма от неизбежното сравнение със себе си, когато почувства... малкият Кларънс дори не знаеше как да опише на себе си онова, което го сполетя, но то го сграбчи, извиси духа му, вля му енергия. В миг дъждът бе заметен от мислите му, сякаш никога не го е имало, заменен с обожание.

Огледа се и съзря сред елфите Господаря. Могъщото му телосложение изпъкваше сред стройните елфски стрелци, мишците му, събрали мощта на Атлас натрапваха страхопочитание и на Кларънс неведнъж му се бе струвало, че той наистина би могъл да крепи небесата, ако се наложи. Почти като материална субстанция аурата му се излъчваше и наелектризираше редиците, вливаше жизненост и воля в изнурените тела, експлодираше като морски прибой в изтерзаните, изтръпнали мускули, запалваше пламъци в помътнелите очи, даваше цел. Стигаше и до Кларънс. Той още си спомняше деня, в който Го срещна, денят, променил окончателно живота му и изпълнил го със смисъл. Да, нямаше втори като Господаря в Етерия, до слуха му не бе достигнала новината за друг герой трийсет и пето ниво. Бе го виждал сам да помита цяла армия начело с предводителя й, бе готов да целува земята, по която ходеше, боготвореше го. Така и не разбра защо Той винаги го нареждаше сред избраниците си за всяка следваща акция, вместо да го замести с някой от могъщите си воини, но това не го интересуваше - Кларънс не искаше да разбира, желаеше само да служи. И го правеше - с цялото си сърце. И макар днес Господаря отново да предвождаше страховити воини, когато всичко свършеше, в следващата мисия - на друго място и може би начело на друга раса, Кларънс знаеше, че отново ще е сред тези, които ще Го последват. Стига да останеше жив. Но Кларънс не се страхуваше от смъртта. Вече не...

Гномът пропъди всякакви понатъшни мисли и заби лопата в тлъстата, лепкава почва...

Из "Хрониките на една несъществуваща земя"

Всъщност Кларънс никога не го е имало, предполагам сте се досетили вече. Той оживя в мислите ми докато една вечер се прибирах към дома, клатушках се в празното метро и се чудех какъв ли би бил света на Warlords: Battlecry, ако наистина съществуваше. Питах се какво е да си вътре, какво е да си малък, някой незначителен и слаб в свят на груба сила, магии и героизъм. Когато си герой е лесно, героите са големи и силни, непобедими - най-малкото в мечтите. Но да оставим това, започнах с имагинерното битие на симпатичното гномче (впрочем в играта гномове няма), по няколко причини: първата е, че липсва смислена история, която да си струва преразказа; втората е, че ми се щеше да отгърна за взора ви фантазиите си, да споделя с вас представата си; а третата е, че без друго няма какво толкова да се пише - WB2 е почти идентична със своята предшественичка и малкото което е променено или добавено не е изменило по никакъв начин геймплея.

За незапознатите, няколко думи за Warlords: Battlecry. Играта е интересно замислена

стратегия в реално време

почерпила идеи от небезизвестната навремето походова поредица с идентично име. В основата стои героят ви. Можете да изберете да играете кампанията, чиято цел е доста семпла - да завземете една по една "провинциите" на огромния остров Етерия и да ги обедините под едноличната си власт, с която и да е от 12-те раси (9 в първата част) и съответен герой от всяка раса. Както расите, така и героите се отличават доста едни от други - като показатели, начини на развитие и възможности. Героите започват с някакви начални стойности на характеристиките (Strenght, Dexterity, Inteligence, Charisma) и показателите си (Combat, Health, Training, Convertion, Speed, Morale, Resistance,Command...). По-късно, разбира се, ще можете да наложите и собствените си възгледи за по-нататъшното им развитие. И така, избрали сте вече герой и след първото качване на ниво ви предстои да определите специалността му, а оттам и професията му. Възможностите са винаги две - да ориентирате развитието му повече към бойните умения или пък към заклинанията. Аз, например, избирайки се спрях на Варварина, просто съм фен на грубата сила. Незнайно защо обаче - дали българският Плейбой и по-специално "еротичните" снимки на Лили Иванова се оказаха фатални, така и не разбрах, но ръката ми - запазила "спомена"... от ужасеното прелистване на страниците в търсене на нещо наистина стойностно, разбира се..., се отклони рефлекторно и вместо да специализирам героя си като Боец, взех, че го направих Друид. Мъка, мъка, мъка... Така се оформи и професията му - Priest. Останалите варианти за професии са Warrior, Rogue и Wizard. Само героите на човешката раса могат да специализират и в четирите професии, те са универсални и най-балансирани като начални показатели, останалите имат в повечето случаи два избора. И като се заговорихме за груба сила - най добрите "файтъри" в играта са класовете Варварин, Демон и Минотавър, като тоя, последният, цепи дъски с поглед - брутална гад! За магьосниците можете да се досетите и сами, аз само ще изброя расите: Human, Dwarf, Undead, Barbarian, Minotaur, Orc, High Elf, Wood Elf, Dark Elf, Fey, Dark Dwarf, Daemon.

На това му казвам команден радиус! Артефактите за Command си казват думата, ще "конвъртна" цялата вражеска база наведнъж.

Орките в атака.

Всяко качване на ниво дава определено количество точки, които да разпределяте върху показателите, характеристиките или уменията си. Разполагате с четири екрана, за да го направите.

Характеристиките влияят на няколко показателя едновременно - например Strenght-а увеличава Combat-а (нещо като chance to hit, определя и количеството damage, което героят нанася), Health-а (жизнените точки, съответно скоростта на регенериране), Convertion-а (скоростта на "превземане" на вражески или неутрални сгради; в тази игра това е умение на всеки герой - за определено време той може да "обърне" дадена сграда на своя страна) и Training (този показател пък определя с колко експириънс, тоест с каква натренираност ще се "раждат" гадинките ви).

Ако искате обаче да "напомпате" конкретен показател (те са много повече от гореизброените 4) отивате на друг екран.

Имате и екран за допълнителните умения (Hero Abilities), например Slayer - героят нанася троен damage на всяко същество от високо ниво; Tracking - увеличава скоростта (Speed-а влияе не само на бързината на придвижване, но и на интензивността на ударите при атака) с +3

И последният екран - този на магическите умения (Hero spells).

В тясната кожа на трите страници, определени за рецензията не мога да настигна толкова за героите, запомнихте ли, че в тази игра той е НАЙ-големият Лебовски, същинска управляема кланица, "one man army" и че няма достатъчно висока цена, за погубването на вражеския герой? Да? Да се позанимаем тогава с тикам информацията за всяка характеристика, показател или умение, но тях вие и сами можете доста подробно да си ги разгледате. Е, добре де, хванахте ме, признавам си - мързи ме. Знаете, човещинка е, както беше казал Бай Ганьо, май след като си "пуснал душата" в купето. А това, което изпуска всеки герой, когато се разделя с нея в WB 2 е едно малко сандъче с артефакти. Мда, баш тъй си е, могат и артефакти да носят героите. Не само това, но има и комплекти, сглобяването на които дава допълнителни екстри. На мен например ми трябва единствено The Vampiric Medallion, за да сглобя Vampire's Treasure и да разкажа на колегата Snake и пършивото му протеже Кейн, което дори и свестен "стрейф" не може да направи кой е баш кръвопиеца. За разлика от Кейн обаче моят герой ще си възстановява кръвта без да се налага да сменя хранителните си навици, просто с всеки удар на меча. Но

Силата в чистия й вид: двайсет и пет Moonguard-а и ужасяващите нови балисти на Елфите. По този мост няма минаване.

Не, не са пламнали. Така се визуализира умението "берсерк" на варварите, то им отнема от живота, но докато са живи...

Градоустройство, националности и семейно планиране

Застанали на голото поле, само с няколко мини наоколо за основните ресурси (злато, камък, метал, кристали), от които ще се нуждаете, ви предстои да издигнете град. Първо "кънвъртвате" мините с героя (бързи клавиши, Ctrl+C), а ако сте си закупили преди мисията работник той почва същевременно да строи Централната га..., пардон, сграда. Наименованието й няма значение - за всяка от 12-те раси е различно. Ако нямате бачкатор, със строежа ще трябва да се заеме отново героят. Оттук насетне вече пътят е изцяло субективен за всеки играч и до голяма степен зависи не само от стила му на игра, но и от расата с която играе. Расите са доста различни и, ще ви призная, че така и не опитах всичките, просто времето не стигна, деца. Като изключим работниците, които са идентични за някои от тях, повечето единици са коренно различни. Въпреки това, смея да твърдя, че расите са дяволски добре балансирани. Ако единиците, да речем, на определена раса са по-слаби или пък съществува някакъв друг недостатък - като по-трудното и тромаво развитие, например; винаги има нещо, което да го компенсира - било с магическите умения на героите и някои от единиците, било с уникални сгради, предлагащи определена екстра (например елфите имат сгради, които срещу определено количество кристали лекуват всички единици, без значение къде по картата се намират; варварите и орките пък могат да строят сгради, които увеличават популационния лимит и по същество да разполагат с далеч повече войска и т.н.), било с по-ниската цена на единици и сгради (това последното благоприятства определени раси да са много подходящи за ръшови тактики) и с какво ли още не (например джуджетата, които по принцип са сред скъпите раси, а единиците им са бавни, но влудяващо корави копелета, могат с поставянето на двама работника в мините си да достигнат максималната им производителност, срещу осем такива за останалите раси, а да не говорим, че на елфите пък изобщо не е предоставена подобна възможност). Освен всичко казано, характерно е, че всяка раса има по една - ще я нарека, фаворитна - единица, която след определени ъпгрейди в определени, различни за конкретната раса сгради, се превръща в терминатор (за варварите, примерно, това е Reaver-а; за хората - кавалерията). Сградите на отделните раси изискват не само различни комбинации и количества от ресурсите, но се различават на външен вид и като функции. Примерно варварите "вадят" основните си войски само от една сграда, елфите също, но при тях вместо да се строят допълнителни сгради, на които да се правят ъпгрейди и чак тогава това да даде възможност за "производство" на исканите единици е необходимо да се плати за разкриването на магически руни, заместващи всичко описано досега. Огромно е многообразието наистина и за всяка раса пътят на оптималното развитие е коренно различен. Играейки с елфите например на няколко пъти се опитах да мина метър и да не "вадя" излишни войски, а направо да достигна до последната единица - Moonguard-овете (най-добрите стрелци в играта), понякога не се получаваше, но станеше ли... ееех, мил спомен, мой! С варварите точно обратното - идеалната "ръшарска" раса - правите в самото начало 5-6 казарми и почвате да бълвате от първата единица - копиеносците (имат и атака от разстояние), след няколко бързи ъпгрейди те просто почват да смазват.

Напълно застроен Оркски град. Това дето прилича на кравешки вълшки са къщите, увеличаващи популационния лимит.

Среща на титани. Варварския и този на Джуджетата. Драконите са просто интериор.

Та така - няма готови рецепти, пък и готвачът не се е постарал да ви даде такива, не е негова работа - сами ще трябва да търсите най-правилния път. Той просто, докато е забърквал поредната си гозба, си е припявал...

старата песен на нов глас

Както стана дума - почти нищо ново. Може и да е сменяна графичната платформа, не знам, но играта изглежда по много познания ни начин, пак има смяна на деня с нощ и климатичните условия (менюто дава възможност да изключите тази опция), различни терени. Звукът е на ниво, интерфейсът е разкошен, но той си беше такъв и преди - бързи клавиши, лекота в боравенето и управлението и не на последно място - запазено е прекрасното хрумване между зареждането на нивата създателите да подхвърлят малки, хитри хинтчета. Изкуственият интелект не е мръднал и на йота. Отново компютърът се справя перфектно в началото - прекрасен е в офанзива, но сваля гарда в момента, в който успеете да се позакрепите и преминете в атака - нека кажем, че защитата не е сред силните му качества. Иначе вашите единици, принципно, се държат адекватно, дори има възможност да им задавате поведенчески модел. Което, за разлика от много подобни идеи в други заглавия, тук дори върши работа. Особено когато трябва да се защитава сграда, единица или герой (Guard), да се патрулира през територия (Patrol) или пък да се открие последния оцелял враг с повсеместно разпръсване на цялата ви войска във всички посоки на картата (Rampart) и така нататък. Тук искам да вметна един хинт: играта е малко бъгава и когато зададете Guard, после не можете да отмените командата по никакъв начин; оказва се, че Rampart е единствената по-висшестояща команда. Нея пък я отменяте с Agressive и всичко отново е цвета и рози.

Ако имате поне половината от музикалната култура на Мед, сигурно знаете, че днес стана модно старите песни да се подкарват на нов глас. Колкото от кумова срама в тях все се завърта и по някоя нова нота. За новите раси вече стана дума - Демоните вече са сред фаворитите ми в тази игра - зверски яки момчета, Феите, тъкмо наопаки, но компенсират с магични способности на единиците си, а колкото до Тъмните Джуджета - с бойните си машини (катапулти, балисти, оръдия) те заемат златната среда в пристрастията ми. Всяка раса има и по две допълнителни единици - една обикновена и един Титан. Титаните са най-могъщите създания в играта след героя, в случай че последният е развит над двайсето ниво. Показателите и възможностите им (бързина, кръв, щета, дали атаката е от разстояние или директна, летят ли или се придвижват по земя) са различни и до голяма степен са съобразени със силата на расата, така че да балансират играта още повече. Докато е жив Титанът, друг не можете да строите. Към познатите ни вече "шрини",от които можете да получите различни куестове за изпълнение, изразяващи се най-често в избиването на определено количество врагове, противников герой, решаването на гатанка (съветът ми е да не ги пренебрегвате - с изпълнението на един такъв куест повиших перманентно показателят си Convertio) са прибавени и други неутрални сгради, Tamples. С завземането им от тях можете да си купувате последни нива единици (Дракони, Демони, Архони), както и Елементали (водни, земни, въздушни, огнени).

И край! Това е... Уж нямах какво да кажа, а мястото пак не стигна. Ама наистина не стигна! Е, свикнал съм. Само дето в случая така и не мога да си обясня, отново ли станах жертва на многословието си или просто започвайки да пиша статията сериозно подцених богатството на играта. Или може би тя притежава точно този вид изчистен и интуитивен геймплей, който неусетно и лесно те въвлича във себе си, толкова лесно, че преставаш да си даваш сметка за многообразието.

Може би вие ще ми кажете?...

ОЦЕНКА:	**84%**
Графика:	85%
Звук:	90%
Геймплей:	85%
Изкуствен Интелект:	80%
Мултиплейър:	85%
Прилича на:	
Warlords Battlecry	

- Производител: Crystal Dynamics
- Разпространител: Eidos
- Интернет: www.legacyofkain.com
- Системни изисквания: Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video
- Жанр: Екшън от трето лице

Legacy of Kain Blood Omen 2

Поредната великолепна игра от сагата за Наследството на Кейн

Автор: Shake

Искаш ли да чуеш една история? История за падението и възхода. За проклятието, което понякога може да се превърне в дар. Интересна е, наистина.

Какво?

Не, няма да те пусна. И моля те, спри да се бориш. Тези ръце са разрушавали цели цивилизации, мислиш ли, че ще им бъде трудно да разкъсат крехкото ти тяло.

Да, разбира се, че ще те убия. Ще впия зъби в меката ти плът и ще изпия кръвта ти, а след това ще оставя изсъхналото ти тяло на учени, следователи и журналисти, които ще се опитват да установят причината за смъртта ти. Майка ти най-вероятно ще припадне, дори и баща ти ще се разпищи, когато двамата дойдат да те потърсят и срещнат бляската на мъртвите ти очи, когато видят сгърченото ти от болка лице, тялото ти лежащо в неестествена поза на пода на стаята. Точно под онзи ужасяващ плакат. Всъщност как можш въобще да се страхуваш от мен при положение, че всяка сутрин си се събуждал срещу това нещо.

Казах ти, да спреш да се гърчиш. Не си ли разбрал, че има моменти когато човек трябва да се примири със съдбата си. Днес ти е писано да умреш. Младият ти живот просто ще изтече в гърлото ми.

На колко години си всъщност? Наистина ли? Знаеш ли, когато бях на твоята възраст вече бях герой от няколко войни. Това беше преди хиляди години, в един друг свят и една друга реалност. Но го помня сякаш бе вчера. Помня звъна на оръжие и писъците на враговете ми. Помня миризмата на кръв. Странно, но тогава кръвта миришеше по-различно. Някак…

Моля?

Да, ще боли. Ама ти слушаш ли ме изобщо? Защото може и да забравя, че все още не съм огладнял и да те убия още сега. А просто искам да си поговорим малко преди вечеря. И понеже не мисля, че ще бъдеш особено активен участник в диалога ще ти разкажа своята история. Ако по някое време ти омръзне да ме слушаш просто ми кажи и ще те убия веднага. Мразя да отегчавам хората с приказки. Това, което ще чуеш сега е историята на

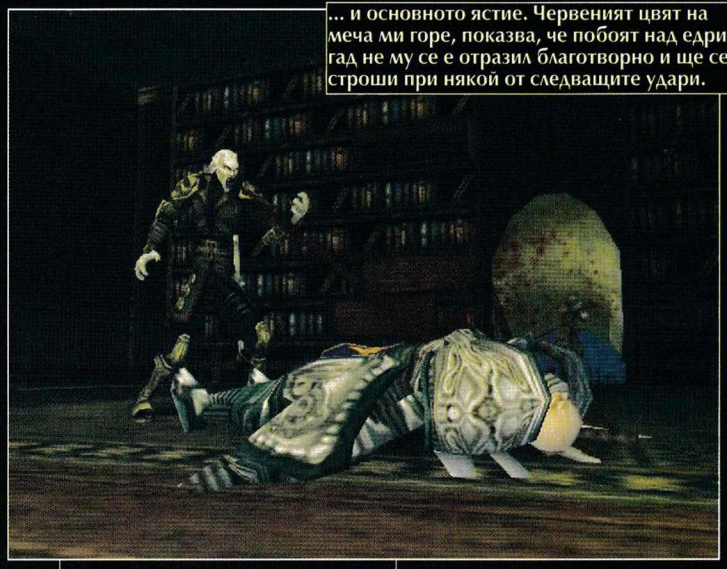
вампирът Кейн

отново е главен герой в четвъртата част от сагата Legacy Of Kain. След епизодичните си участия в двата Soul Reaver-а, кръвопиецът от оригиналния двуизмерен Blood Omen се завърна триумфално на мониторите ни, по-демоничен и могъщ от всякога. Само няколко месеца след перфектния Soul Reaver 2 гениите от Crystal Dynamics извадиха на пазара поредния си образец за качествен търд пърсън екшън/адвенчър. Логичните ми очаквания, че ще става дума за Soul Reaver с променен скин за основния персонаж бяха разрушени още при първия замах на ноктите на Кейн. Втората Кървава Поличба е толкова различна от приключенията на Разиел и като геймплей и като основна концепция, че реално погледнато общият фийлинг от нея се доближава повече до оригиналната ролева игра от 1996. Гениален ход сам по себе си. Който обаче накара много хора да критикуват играта, че е забележително по-слаба от Soul Reaver-сериите, защото била твърде праволинейна и еднообразна, а и нито едно от новите умения на Кейн не било толкова интересно колкото – примерно – способността на Разиел да преминава в спектралния свят. Без да се замислят, че това е съвсем в реда на нещата. Защото хронологически тази игра предшества дори самото раждане на Разиел като вампир и съвсем логично Кейн е все още на по-ниско стъпало в еволюцията на кръвопийците. Той е по-праволинеен в подхода си, далеч от душевните терзания на бъдещия си лейтенат, единствената му цел е да премине през редиците на враговете си като торнадо, да източи кръвта им, да избърше последните капки стичащи се по брадата му с небрежен жест и да продължи напред в мисията си. Съвършена машина за убиване, той

Сянката на смъртта

е надарен от авторите на играта с уменията, присъщи на вампирите според митологията – свързани главно с бойните му умения и телепатични способности. Считам, че ходът на Crystal Dynamics да направят крачка назад от Soul Reaver 2 е изключително удачен и позволява на Blood Omen 2 да намери вярното си място във вампирската им сага.

Още повече, че лично за мен настоящето заглавие се превърна в любимо от поредицата с неподправения си агресивен заряд и с магнетичния негативизъм на един от най-злите герои появявали се в компютърна игра изобщо. Кейн не познава основната драма на повечето вампирсали герои, които сме срещали през годините. Той не убива просто, за да оцелее. Той убива, защото изпитва удоволствие от това. Нужно е само да видиш блясъка в очите му, докато източва нечия кръв, смехът му, докато прерязва гърлото на поредната си беззащитна жертва, за да разбереш, че Кейн е самата инкарнация на злото, чудовище, проникнало по тайнствен начин в политически коректната и социално ориентирана масова култура на двадесет и първи век. С всяко следващо ниво, с всеки следващ чекпойнт Кейн буквално изтрива човешката цивилизация от лицето на Носгот, опустошава цели градове без да прави разлика между тираничните им управници и стражите им и обикновените хора по улиците. Blood Omen е единствената игра, за която се сещам, в която не получаваш никакви наказания, ако изтръгнеш вътрешностите на някое NPC, което очевидно е на твоя страна, указало ти е пътя или ти е дало ценна информация. Получаваш наказания, ако не го направиш. Защото Кейн има нужда от непрестанен приток на свежа кръв, за да оцелее.


... и основното ястие. Червеният цвят на меча ми горе, показва, че побоят над едрия гад не му се е отразил благотворно и ще се строши при някой от следващите удари.

И въпреки това, въпреки всичко казано до тук, сценарният гений на Crystal Dynamics е превърнал именно Кейн в моралния център на историята си. В своята праволинейност и злина архивампирът винаги е искрен, не мами и държи на думата си. И в един момент съдбата на света – на света, който той разкъсва, за да се храни – попада именно в неговите ръце. Ако ми позволиш едно малко лирично отклонение, трябва да отбележа, че цялата сага за Наследството на Кейн е гениална метафора за правилата на цивилизацията, живота и съдбата. В тези игри се съдържа много повече мъдрост, отколкото самата концепция на развлекателната геймърска индустрия заслужава. И може би, покрай цялото сечене и кормене, покрай реките от кръв в монитора ти, на чиято скандалност се радваш, ще дойде миг, когато ще се замислиш. Ще научиш нещо за живота отвъд същия този монитор, отвъд измисления Носгот. Тогава ще разбереш, защо считам същата тази сага за нещо повече от няколко диска в колекцията ми, за нещо повече от няколко десетки часа геймплей.

Но нека се върнем на историята. Както вече ти казах – тя се развива преди събитията от двата Soul Reaver-а. 400 години след превръщането си във вампир и векове преди да се подчини целият Носгот на властта си, армиите от немъртви изчадия, предвождани от Кейн, най-могъщият вампир раждал се някога сеят

разруха и ужас

никой не можеше да застане на пътя ни. Човешките поселища падаха в наша власт, кръвта на смъртните, напояваше земята, кервани от хиляди пленници поемаха към местата, където лагерувахме, за да послужат за храна на армията ми. Падението на човешката цивилизация изглеждаше съвсем близко и реално, докато властта ми се разпростираше над цял Носгот. Но един ден достигнахме стените на Меридиън. Една от последните могъщи човешки крепости. И бяхме победени. Сред огньовете на битката, под канонадата от препускащи по небосвода светкавици, срещу ми се възправи тежко бронран рицар. Силата му бе невероятна за смъртен. Магията му се вряза в плътта ми, мечът се изплъзна от пръстите ми. И аз полетях в бездната на

смъртта

обаче пощадява Кейн. Вампирът се събужда обезсилен и по ядосан от всякога. И открива, че годините, които е прекарал в небитието, годините през, които тайнствени вампири-бунтовници са се опитвали да върнат живот в разбитото му тяло, са оставили неизличим отпечатък върху света, който е познавал. Орденът на Сарафините, следовниците на могъщия рицар, победил го край стените на Меридиън, са наложили тиранична си власт над Носгот. И са поели на кръстоносен поход срещу всички представители на вампирския род. Последната надежда на вампирите, както и на много хора, установили, че тиранията на ловците на вампири на моменти е по-лоша от самите вампири, е в Кейн, който трябва да възвърне силите си и да се опълчи срещу предводителя на Сарафините. Това напълно съвпада с личните планове за отмъщение на Кейн, така че последният няма нищо против да помогне.

Както вече отбелязах сюжета е доста опростен в сравнение със Soul Reaver-ите, което обаче не го прави по-малко интересен. Кейн е праволинеен в чувствата си като руски бронетранспортьор и единствените му по сериозни колебания са свързани с начина, по който да умъртви поредната си жертва. Той преминава през всичките извивки в сюжета предвидени му от сценаристите с леко отегчена физиономия и окървавен меч, вперил ледения си поглед в кулата на главния Сарафин, в собственото

Интересен инструмент, но ми се струва, че поврежда храната

си бъдеще, като владетел на Носгот. Настоящето, събитията профучаващи край него, са просто странични явления, безлична гледка в прозореца на влака, пътуващ към Съдбата му.

Самата игра започва с кратък тренировъчен курс, в хода на който можеш да се научиш да боравиш с всички основни умения на героя си. Освен това винаги, когато изпадаш в нова ситуация, учтив надпис те информира как точно да процедираш, така че ако нямаш проблеми с четенето във всеки един момент ще имаш пълен контрол над Кейн и талантите му да сее смърт. "Пълен контрол" всъщност явно е било и нещо като мото за екипа от Crystal Dynamics, защото едно от първите неща правещи впечатление в играта е чудесното управление. Всички връзки с конзолната неконтролируемост на предишните части са разрязани с елегантния замах на соул рийвъра. Всички клавиши са станали преконфигорируеми (ебахти думата) и мишката взима дейно участие, както подобава на съвременен екшън. Ще забележиш, че Кейн е доста по-тромав от невероятно повратливия Разиел, но за сметка на това бойните му умения са видимо по-добри. Разиел убиваше, защото така се налагаше. Кейн убива, защото обича да го прави. Blood Omen 2 се качва директно на челните места в класациите ми за ниво на насилието. Няма друга игра, в която издевателството над жертвата ти да се е превърнало в изкуство. Няма друга игра, в която да можеш да сграбчиш някой нещастник за гърлото и да блъскаш с дръжката на меча си в лицето му. Или с тежкия си боздуган в слабините му. Няма друга игра, в която – след като си издебнал някого в гръб – го даряваш не с бързата смърт на прерязаното гърло, а с нечовешката болка на прерязания стомах. Няма друга игра, в която да риташ агонизиращата си жертва, за да я довършиш. Няма друга игра, в която всяко оръжие – като броим и голите ръце за такова – да разполага с по няколко различни анимации за различните видове умъртвяване. Веднага давам пример. С меча, примерно, имаш следните възможности за убиване – освен клсическото сечене можеш да хванеш жертвата си за врата и да я вдигнеш във въздуха. В този момент имаш две опции за атака – първата (по-невинната) е да разбиеш лицето на нещастника/нещастницата с дръжката на меча си, а втората (по-грубата) е да го/я промушиш в стомаха и да го/я вдигнеш над главата си. Ако успееш да се промъкнеш зад гърба му/й (става само в mist form) можеш да го/я пронижеш с меча си през гърлото или да плъзнеш острието му по стомаха му/й, за да му/й изтекат вътрешностите. Ако врагът ти е практически победен и се мъчи да изпълзи с последни сили някъде по-далеч от теб можеш да го забучиш като хербаризирана пеперудка. Толкова за

мечът

ми се впи в тялото на нещастника. Усетих как хладната стомана разкъсва кожата на бронята и потъва в плътта му, раздирайку мускулните влакна, стържейки остро по костите. Очите му бяха разширени от болка и ужас, когато и последната светлина в тях умря заедно с него. Изтеглих острието си от тялото му и плъзнах погледа си по кървавото острие. Бях дяволски гладен. Обърнах се към трупа в краката си и насочих волята си към пълзящата из умиращите кръвоносни съдове кръв. Раната на гърдите му се разтвори с тихо джвакане и от нея към устата ми рукна дебела струя топла кръв. Обичам вкуса на

кръвта

Кейн вдига ниво, след като е запълнил до край vampire lore-а си

както сигурно се досещаш е заменила в тази игра душите, с които се хранеше Разиел. Също като бъдещия си лейтенант Кейн има нужда от непрестанен приток на кръв, защото с течение на времето животът му спада. Заедно с кръвта на всяка една от жертвите си архивампирът поглъща и нещо наречено от авторите на играта вампирско познание (vampire lore). То е някакъв еквивалент на експириънса от ролевите игри. Познанието пълни един лилав показател вдясно от този за живота ти и когато го запълни докрай, жизнените точки на героя се увеличават. Както виждаш убиването на всичко живо, колкото и невинно да изглежда, е съвсем задължително в името на кейновото заякване.

Уменията на Кейн, както вече бе споменато, съвсем услужливо са насочени основно в посока умъртвяване. В менюто с глифовете си (glyph, прочее значи орнамент, да ти завиша общата култура) Кейн разполага с две умения в самото начало на играта – mist form, с помощта, на което се слива с мъглата, стига наоколо да има такава и Fury, което пък ти дава възможността да теглиш един изумително як тупаник на врага си, след като си блокирал ударите му известно време – и още седем празни слота за бъдещите си придобивки. Въпросните нови придобивки, както и в Soul Reaver се взимат от босовете, таящи се в края на някой от епизодите. Няма нужда да ти обяснявам, че не ги дават доброволно.

Абсолютно всички умения имат реално приложение в играта, така че нищо не е прибавено просто за завишаване на бройката. Тук мислех да ти сложа една таблица с уменията от BO2 и начините за използването им, но в последствие реших да не ти развалям удоволствието при положение, че в играта има чудесни турториъли по темата. Само ще вметна, че с Immolate не можеш да убиеш на място само посления бос – шефът на Сарафините.

Типичните за поредицата пъзели, свързани главно с натискане на се-

рии от превключвачи и местене на обекти от околната среда отново са тук и смея да заявя, че и като качество и като количество превъзхождат тези от Soul Reaver 2. Няма да се сблъскаш с нищо, което да те изтощи интелектуално, но винаги е приятно ръката ти да си почине малко от непрестанното налагане по лошите.

Въпросните лоши прочее са основно от вида хомо сапиенс, с няколко бегли демонични изключения от по-късните фази на играта. Добре е да знаеш, че разполагат и с най-добрия изкуствен интелект, появявал се до момента в поредицата.

Графиката отново е на отлично ниво и

изглежда

че градът е изоставен от голяма част от жителите му. Вратите на повечето от къщите са заковани с дъски, от мрачните прозорци наднича единствено отражението на пълната луна. Пипалата на мъглата пълзят по улицата, сенките танцуват в покрайнините на светлите кръгове от фенерите. Хората се оглеждат нервно докато пресичат пътя. Стъпките им отекват глухо по влажния паваж. Сянката на смъртта е надвиснала над

светът

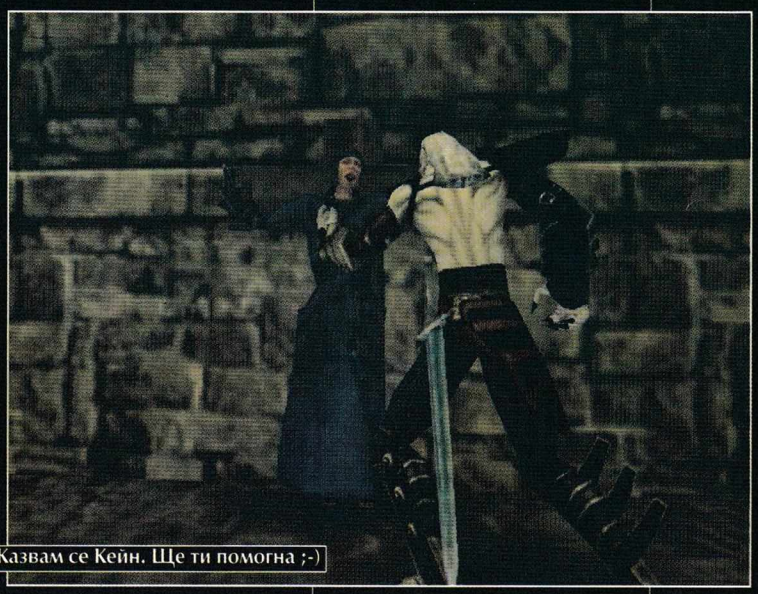
в Blood Omen 2 изглежда още по-добре от този в предишните игри от сагата, доколкото това въобще е възможно. Още повече, че системните изисквания остават в рамките на геймърския минимум, така че, за да се насладиш на великолепния свят на Кървавата Поличба не ти трябва бог знае колко мощна машина.

Мрачната готическа архитектура на нивата буквално смазва играещия с внушителното си присъствие, мрачните екстериори се редуват с още по-мрачни интериори. Основните светлинни източници са бледата луна или мътната светлина на хищно гризящ подаденото му дърво огън. И въпреки това някакви неуловими с просто око щрихи на дизайнерския талант са унищожили по тайнствен начин целия ужас от това твърде ужасяващо обкръжение, заменяйки го с мрачния уют на нещо познато и родно. Защото в пълзящата мъгла и нощните сенки няма нищо ужасяващо за Кейн. Самият той е ужасяващото нещо в пейзажа и за да се идентифицира най-пълно играещият с него той трябва да не изпитва никакъв страх от нощния свят на Носгот. Гениално

В звуково отношение нещата са на също така високо ниво. Чуй бълбукането на кръвта докато шурти към гърлото на Кейн, чуй пукането на врата на някой нещастник, когото си вдигнал във въздуха, чуй острият звук на острието потъващо в плът, чуй само една дума на мрачния и категоричен като самата смърт Кейн (чието озвучаване за пореден път е дело на Саймън Темпълман, познат ни и от предишните серии) и ще останеш завинаги в плен на Blood Omen 2.

Системата за запазване на играта отново разчита на серия от чекпойнти, но този път при преминаване през тях не се записваш автоматично, а трябва да отскочиш до менюто, за да свършиш лично тази

Аз ти казах, че тази игра реже глави


Казвам се Кейн. Ще ти помогна ;-)

работа. Понеже – за разлика от предишните игри – в Blood Omen 2 нямаш цял свят, а отделни нива всеки чекпойнт е за еднократна употреба.

За финал – пък и, за да не кажеш, че съм пристрастен и необективен – ще споделя и две дружески забележки към BO2. На първо място идва леко монотонният геймплей. Колкото и да е красиво и иновативно насилието в играта по някое време спокойно може да ти писне от непрестанната повтаряемост на серията – убиваш, пиеш кръв, говориш с някой, убиваш, пиеш кръв, натискаш копче, убиваш, пиеш кръв, гледаш към сцена, убиваш, пиеш кръв, решаваш пъзел. Гарантирам ти, че само няколко часа след като си станал от компютъра ще ти се доиграе наново, но въпреки това трябва с прискърбие да отбележа, че това е първата 3D игра от Legacy Of Kain-серията, която не се изиграва не един дъх. Втората забележка е, че играта се кара сериозно с почти всички програми, които са активирани наред с нея. Когато си пускаш BO2 е най-добре да цъкнеш ctrl+alt+del и да шът дауннеш всичко освен explorer-а и systray-а. Питай ме колко пъти съм бил нагло изхвърлян заради проклетия hyper snap, работещ в името на приложените тук шотове.

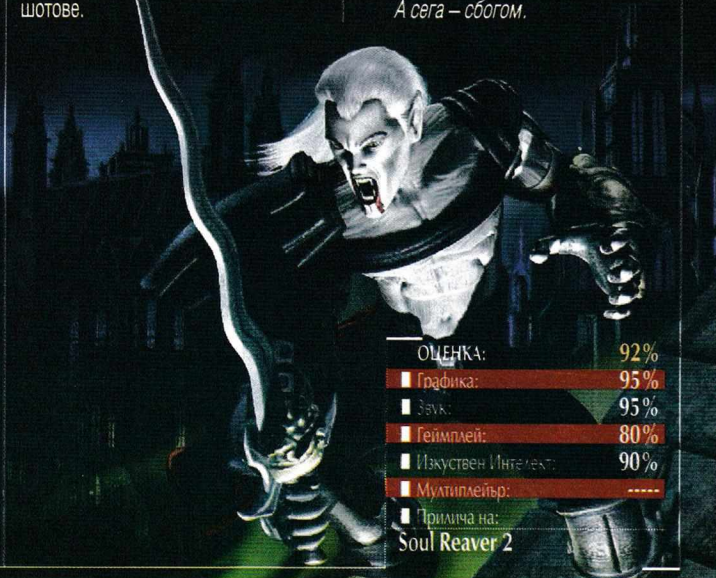
Като заключение бих искал

да кажа, че

ми беше доста приятно да си поговоря с теб. Наистина. Особено след като ти изтръгнах езика и най-сетне престана да прекъсваш историята ми с нелепите си молби да те пощадя. С удоволствие бих ти разказал още някои неща от живота си, но вече започвам сериозно да огладнявам. Би ли навел леко главата си на една страна, за да мога да…

О, моля ти се, стига си въртял очи по този начин, защото ме напушва смях. Много си забавен, повярвай ми. Трябва да ти кажа, че идеята да се разходя из листа с абонатите на това списание… ъъъ… Уъркшоп – след като закусих с хората от редакцията му – се оказа доста добра идея. Запознах се с много интересни хора.

А сега – сбогом.



ОЦЕНКА:	92%
Графика:	95%
Звук:	95%
Геймплей:	80%
Изкуствен Интелект:	90%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	Soul Reaver 2

- Производител: **Irrational Games**
- Разпространител: **Electronic Arts**
- Интернет: **www.myfreedomforce.com**
- Жанр: **Екшън/Ролева игра**

Freedom Force

Автор: maggkrabar

Една неочаквано добра игра, издържана в комиксов стил, ориентирана към масовия играч.

Когато извънземните тиквеници решат да избиват комплекси, те обикновено го правят на Земята. Това е така открай време. И при всяка извънземна интифада човечеството е принудено да се опълчи срещу непознати свръхтехнологии и оръжия с огромна мощ. Досега нямаше да е останал ни един представител на Хомо Сапиенс, ако в защита на обикновения, отруден и вкопчил се със зъби и нокти в живота човечец, не се хвърляха самоотвержено Супергероите. Всички ги познаваме и се възхищаваме от тях. За съжаление обаче те се излюпват и виреят единствено във филмите, книгите и, разбира се - в комиксите.

Пред вас е една героическа игра, в която за пореден път Супергероите трябва да докажат, че ритането на извънземни задници е по-лесно от плащането на данъци. И така:

Извънземната гад лорд Dominion е на път да завладее Вселената. Последното препятствие, естествено, се оказва Земята. Планът е прост и икономически съобразен. С помощта на субстанцията Energy X земните жители сами ще се изтребят едни други. Речено, сторено. За негово нещастие обаче един от подчинените му, Mentor, е доста по-дружелюбно настроен, и подслушвайки пъкления план, решава на всяка цена да спаси нещастната планета. Открадва контейнерите с Energy X и се пръждосва. Кралската стража го погва и в последвалата гонка корабът на Mentor е свален не къде да е, а точно над Земята. Контейнерите с Energy X се изсипват върху земните жители и завинаги променят живота им. Появяват се хора-мутанти, мутират и много земни твари, превръщайки се в гигантски чудовища. При контакт с извънземната субстанция някои от хората се превръщат в Супергерои, а други - в Архизлодеи. И титаничният сблъсък на доброто със злото отново е единственото, което ще реши съдбата на планетата Земя...

ТЕСТВАНА СИСТЕМА:

Thunderbird 900MHz, 256Mb RAM, GeForce2 MX, SoundBlaster Live!, резолюция 1024x768.
резултат: играе се идеално.

Freedom Force е тактическо RPG

В което ще играете отделните мисии с агитка до четири героя. Irrational Games са разработили собствена ролева система, която не е сложна като тази на най-популярните ролеви игри, но все пак е доста добре изпипана. Всеки герой има различни умения и пет показателя (stats) - strenght, speed, agility, edurance, energy. Атаките на героите са два вида: първият вид, "tier A" не хабят енергия, а атаките "tier B" изразходват от енергийните запаси на героя, като изразходваната енергия с течение на времето се възстановява. Атаките са близки (melee), от разстояние, и ментални. Всички герои си имат уникални характеристики, умения и атаки, някои от които са доста странни: melee atack with the staff of patriotizm. Едни герои са изключително силни, други могат да летят, трети са специализирани в менталните въздействия. Започвате играта с Minuteman - неофициалния водач на борците за справедливост, а по-късно към него се присъединяват и други верни на каузата. Във всяка от мисиите има първостепенни задачи (objectives) и второстепенни, носещи бонус куестове. Обикновено целта е проправяйки си път през пълчища от гадове, да докопате някой бос в края на мисията и да го сритате здраво. Мисиите са една от друга по-важни и земеспасяващи. Има дори такава, в която трябва да прочистите града от стадо разбеснели се раптори и накрая дружно да смелите от бой шефа им - гигантски тиранозавър Рекс. При действията си Супергероите трупат

Гигантски мравки-мутанти са пълзнали из Patriot City и влачат в мравуняка си каквото заварят, включително и нахални супергерои...

В щабквартирата: току що към групата се е присъединила Alchemiss

опит (expirience points) и репутация (prestige). След достигане на определен опит, всеки герой вдига левъл, при което получава бонус-точки. Този бонус се използва за повишаване на характеристиките, и за закупуването (buy) на нови умения или атаки. При успешно преминаване на всяка мисия агитката Супергерои получава точки престиж. Репутацията на групата позволява към каузата да бъдат въвлечени нови и все по-силни герои. В началото на всяка мисия се избира група от до четири героя, с които ще се ритат задници. Бойната система на Freedom Force, по подобие на тази на Baldurs Gate, позволява по всяко време играта да бъде спряна с натискане на клавиш, и да бъдат раздадени задачи.

ЛИЧНО МНЕНИЕ:

Freedom Force е RPG, което по нищо не отстъпва на еталоните в жанра. Играта е наследила всичко най-добро от "героичните" комикси.

Управлението е изключително опростено и интуитивно

В играта няма инвентари и амуниции, героите разполагат само с уменията си и с всичко останало, което успеят да докопат. Интерактивността е зашеметяваща! Не само кошчета за боклук, пейки, телефонни будки, електрически стълбове и камъни, но дори и леки коли могат да се използват като оръжие! Откъртването на дирек или грамадно дърво и използването му като бейзболна бухалка е нещо съвсем в реда на нещата. Силните герои като нищо награбват семейна лимузина заедно с шестчленното й семейство, тъщата и пълния с компоти багажник и я запокитват на майната си. При прекалено вандалски изяви дори осеметажните сгради в Patriot City (родния град на Minuteman) не издържат и зрелищно се срутват сред прахоляк и отломки. Размазващо! Голямо е удоволствието всичко да се руши, но вандалщината се наказва с отнемането на точки престиж. В играта няма опция friendly fire, т.е. при някоя берсеркърска атака героят помита и гадовете, и своите, и невинните цивилни граждани.

El Diablo като човек. Скоро ще се превърне в супер герой, който може да лети и да мята огнени стихии.

Графиката е великолепна,

изцяло издържана в стил комикс. Основната камера е разположена отгоре, но играта е напълно 3D, много шарена, без да е ни най-малко натруфена, цветовите гами са точно като в популярните комикси за Супергерои, преобладават ярки и свежи цветове. Нивата са красиви, хора ходят по улиците на града, листа и снежинки прехвърчат. Героите са майсторски моделирани, гадовете изглеждат мега-злодейски. Между мисиите има филмчета, правени с енджина на играта. Не са нищо особено, даже са леко грозновати. Но най-голямо впечатление правят анимираните комикси, с които се разказва историята. Те издухват всички критики към графичното оформление. Комиксите са рисувани много професионално и са анимирани подобно на flash филмчета. За всеки от героите има по едно филмче, показващо превръщането му от обикновен земен жител в Супергерой. Специалните ефекти във Freedom Force са просто зашеметяващи. Пламъци, светкавици, моушън, анимация, градски паркове или снежни пейзажи, всичко е изключително ефектно моделирано. Камерата може да се мести, приближава и върти, и да се оглеждат сцените почти от всички страни. Дори да има някакви забележки към външния вид на играта, то

Озвучаването

би следвало да сломи всеки критичен порив. Професионални актьори озвучават героите, дикцията е перфектна, музиката е динамична и се променя непрекъснато. Играта е пълна с яки лафове, репликите на единиците не са еднообразни. Всеки от героите има специфично излъчване и характер, различно е и отношението на NPC-тата към тях. El Diablo, например, е латинският любовник, и жените редовно пускат някоя въздишка по него. При попадение звуковите ефекти са придружени с карета от надписи като в комиксите. Те показват състоянието на единиците или hit points при удар. Freedom Force прилича на един касов героически анимационен филм. Историята е завладяваща, а Геймплеят е увлекателен и пристрастяващ. Бъгове почти няма, играта крашна само един път. Понякога героите имат проблем с намирането на пътя (pathfinding), но това се случва рядко. NPC-тата пък малоумно се завират точно между шамарите и мрат като мухи. Това може би е направено нарочно, но понякога налага преиграване на мисията. Минус е и това, че трябва непрекъснато да следите единиците си, не се сещат да действат самостоятелно, когато са атакувани.

Като цяло AI-то е на задоволително ниво,

особено това на гадовете. Атакуват избирателно по-слабите герои, бягат, когато са атакувани, награбват камъни и дръве и разкрасяват ландшафта. При по-силен удар единиците се плашат или остават зашеметени (в типично комиксов стил им се вият звездички над главата). В началото героите са сравнително немощни, но след няколко "левъла" стават истински терминатори. Голямото им разнообразие и разнообразните умения за развиване гарантират многократно превъртане при сингълпей. Играта поддържа и мултиплейър по LAN или Internet с максимум четири човека, но тук целта се свежда до изтребление на противниците, няма кооперативен гейм.

Голямото предимство на Freedom Force е Вграденият редактор,

с който могат да се моделират нови герои по вкуса на играча. Те имат най-различен външен вид, параметри, атаки и умения, и могат да бъдат "поканени" за съдействие. На сайта на играта има допълнителни пачове, инструменти, тонове скинове от фенсайтове. При първите няколко мисии в помощ на геймърите идва вградения tutorial с хинтове и препоръки, с който овладяването на играта става неусетно.

Freedom Force е една изключително приятна, свежа и оригинална игра, а подходът на разработчиците заслужава адмирации. Изпипали са всеки елемент, действали са с размах и въображение без да робуват на клишета и да гонят перфектна визия и гигантски системни изисквания. С една единствена цел - да пренесат атмосферата на култовите комикси на компютърния монитор. И определено са успели.

ОЦЕНКА:	87%
Графика:	95%
Звук:	95%
Геймплей:	90%
Изкуствен Интелект:	80%
Мултиплейър:	80%
Прилича на:	

Игра по комикс

- Производител: **New World Computing**
- Разпространител: **3DO**
- Интернет: **www.3do.com**
- Жанр: **Ролева игра**

DRAGON Might & Magic IX

Автор: Dimensin & Snake

"Започва път от моя праг..."

Преди много години, някъде далеч на Изток, един велик учител събрал учениците си и им заговорил. Словата му били тъй силни и мъдри, че се вряздали в самата плът на битието, отеквали с категоричността на всемирното познание. Говорил дълго, а учениците слушали запленени песента на думите му. Когато учителят приключил с урока, един от тях скочил от мястото си и рекъл възторжено:

- Учителю, ние искаме да следваме твоя път и твоята истина. Моля те, научи ни да бъдем като теб!

Старият учител погледнал тъжно и казал:

- Да бъдете като мен? Не мога да ви науча да бъдете като мен! Най-доброто, на което мога да ви науча, е да не ми вярвате.

- Но Учителю, как така да не ти вярваме? Защо? - попитали с недоумение учениците.

Мъдрецът въздъхнал, скръстил ръце, притворил очи и заговорил все едно споделял с тях тайната на мирозданието, а кой знае, може и така да е било:

- Всеки е длъжен да узнае своята Истина от самия живот. Ако споделя моята с вас, вие ще я следвате, но тя няма да бъде истински ваша. Тръгнете по света, скитайте докато не я откриете и обикнете завинаги. И ако след десет или двадесет, или петдесет години, някой от вас се върне тук, при мен, и ми каже: "Учителю, аз намерих моята истина", значи за него съм бил най-добрият учител на света. И той вече е станал като мен, или по-добър дори...

Тая сутрин май сме станали накриво.

Мистър Плейбой за януари 2002 г. Не е зле, а?

Прочутия нов инвентар на играта. Бая псувни отнесе.

Сигурно се питате? Почти съм готов да се закълна, че виждам как въпроса се оформя на устните ви. Е, добре, ще ви кажа - връзката на тази малка притча със статията, мили приятели е, че и аз като въпросните ученици дълго търсих моята персонална, лична истина за компютърните игри. Търсих я упорито и навсякъде. Търсих я в Doom, в Quake, в Baldur's Gate, Diablo и къде ли още не, но някак тя все ми убягваше. Намерих я преди три години, когато за пръв път се сблъсках с Might&Magic VI. Преди три дни обаче, разбрах нещо, за което мъдрецът от историята нищо не казва, така че позволете аз да отбележа: Истината, драги ми читатели... се променя!

Може би боравя с твърде силни думи, но вярвайте, наистина е така. И ако и вие някога сте поставяли някоя жен... ъъ игра, толкова близо до сърцето си, колкото аз, ще ме разберете. Зная, че в началото винаги е нужно време, за да се възприемат промените, направени в продължението на дадена игра. Обаче си мисля, че в дадения случай един живот няма да ми стигне да разбера защо, мамицата му, една от най-добрите поредици на всички времена е тотално осрана с глупави идеи. Всъщност, не съм прав. Идеите не са глупави. По-скоро изпълнението им не е равносилно на очакванията ни, но май така става често.

Както и да е, няма да наблягам кой знае колко на негативите (макар това да е неизбежно), с това се зае милият ми съскащ колега. Аз ще се опитам да поставя ударението другаде, отсявайки предимно положителното (бая едричко сито ще ти е необходимо - бел. съскащият колега).

И като начало, нека се запознаем с героите в този съвършено нов свят, наречен Chedian.

Герои

Откъм разнообразие на класовете M&M IX си е направо бедна. Всички досегашни стереотипи за създаване и развитие на героите са захвърлени. Наместо удоволствието от избора между Paladin, Druid, Mage, Thief и т. н. още от начало е поставена голямата дилема: "Път на Силата" и "Път на Магията". Ако трябва да използвам термини от света на играта, то това са Fighter и Initiate - от тези два класа следват всички останали.

ТЕСТВАНА СИСТЕМА:

Thunderbird 1 GHz, 128 MB Ram, Geforce2 MX400
резултат: играта върви перфектно.

От "Пътя на Силата", т. е. Fighter, можете да развиете героя си в Mercenary (Наемник) и Crusader (Кръстоносец). Наемникът в последствие се обучава в Assassin или Gladiator. За Кръстоносеца вторите промоции са Ranger и Paladin. Това са всички възможни развития на Боеца. Едва ли някой ще изпита затруднения в избора си на клас герой.

Развитието на "Пътя на Магията" е абсолютно аналогичен. От първоначалния клас Initiate следват Scholar и Healer. Двете промоции за Scholar-а са Mage или Lich, а за Лечителя съответно Druid или Priest. Сами виждате колко е просто.

Системата за уменията на героите е почти непроменена. Разликата е може би само в това, че опитът се вдига доста по-бавно от обикновеното, и че някои от способностите са махнати. Имате си умения за оръжия, брони и т. н. Разликата тук е, че вместо да притежавате три умения за броня, както беше в M&M VIII, сега сте само с едно, но от нивото му зависи какви брони можете да носите. Всички умения могат да се развиват през определени нива - Normal, Expert, Master и Grandmaster. Не всеки герои обаче може да научи всички умения на максимално ниво.

*[**Антитеза:***

Name: Snake; Race: Otrovna gad; Class: Kritikar

Нека да ти го кажа по малко поразличен начин - RPG-елементите при генерирането на персонажите в M&M IX са застъпени по толкова незабележим начин, че непредубеденият геймър може да остане с впечатление, че става дума за някой от онези модерни екшъни с ролеви елементи, а не за сериозна ролева игра. Двата пътя на развитие и двадесетината умения, които трябва да разпределиш между четиримата си герои, практически не ти оставят място за колебание. От петте задължителни за оцеляване в M&M-вселената умения - Identify Monster, Identify Item, Repair, Disarm Trap и Perception - две получаваш на втората минута играло време от дядо ви (и на четиримата герои, предполагам), който всъщност изпраща сговорната ви дружина да спасява света, така че не вярвам да се затрудниш да разпределиш останалите три сред героите си, добавяйки още няколко нещица по свой избор. Иначе имаш и четири раси - human, elf, dwarf и half-orc (да, и тук има спад в бройката), като всяка от тях разполага с по четири портрета - два мъжки и два женски. Това на практика означава, че ако искаш да си избереш герой джудже/мъж, то за онагледяването му разполагаш само с две мизерни портретчета. И двете - грозни до отказ. Приложените от авторите портрети - в пълен разрез със съвременните ролеви тенденции, предлагащи ни все по-великолепен арт за избраните герои - изглеждат толкова забележително зле, че самата перспектива да ги гледам на монитора си през цялата игра ме хвърли в тежка депресия. Така изборът ми на party за M&M IX протече в ред, обратен на всяка RPG-логика. Първо си подбрах четирите най-малко грозни мутри и после - на базата на бонусите на расите, към които принадлежаха хубостниците ми си подбрах класовете и уменията им. Ебати!]

"Гъди, гъди, гъди. Кой ще колим днеска, а?"

Магии

Освен че е намален броят на класовете, е посегнато и на магическите гилдии - от осем са останали четири. Досега познатите Fire, Earth, Air, Water, Spirit, Body, Light и Dark са обединени в Elemental, Spirit, Dark и Light. Много от старите заклинания ги няма, но пък се срещат някои достойни попълнения - примерно Natural Armor-а, заместил стария Stone skin. В момента съм почти на края на играта и все още не съм срещал Power cure, Fly, Heroism и т.н., но част от тях имат своите еквиваленти, добавени са нови. Някои от старите вълшебства са променени, примерно Divine Intervention няма вече странични ефекти, както беше в седмата част и това я превръща в една от най-желаните магии от гилдията Light.

Като цяло обаче елементът "магия" може и да не присъства кой знае колко в играта ви. Спокойно може да се превърти и без други заклинания, освен Heal. Не че ще е лесно, но не е и невъзможно. Хм, и аз не знам вече - добро или лошо е това, а вие как мислите?...

*[**Антитеза:***

Spell: Venomous Poison; Cast on: avtorite na M&M9

Графиката ще я плюя отделно, но съм длъжен да отбележа отвратителното визуализиране на магиите в играта. Във всяка една от предишните серии "спеловете" изглеждаха с пъти по-добре. Крайно необяснимо при положение, че Lithtech енджинът, с който е правена играта, поддържа съвсем прилични визуални ефекти. Всъщност по-сериозният проблем в магическата част на играта е крайното безсмислие на повечето магии, вече отбелязано от колегата. Няколко лъка вършат забележително по-добра работа, особено след като се сдобиеш с един двама рейнджъри, които на Grandmaster владеене на bow изстрелват по три стрели, а самият промоционален куест за такива им дава и един лък със 100% accuracy. Сякаш за да подчертаят тази недомислица, авторите не ти позволяват да настроиш партито си да стреля с лъкове и с магии едновременно. Липсва ми и любимата ми магия от предишната серия - Armageddon.]

"Burn, baby, buuurn"

Инвентар

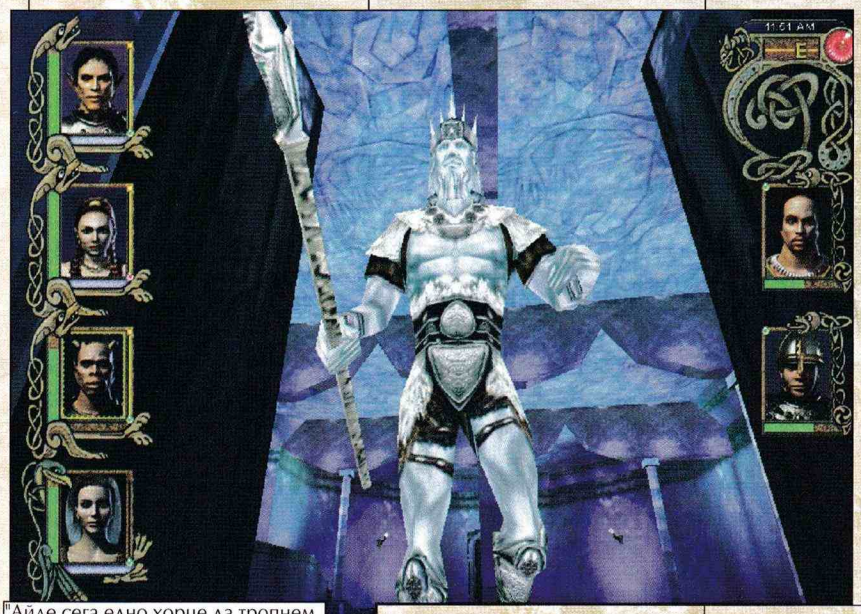
Онези от вас, които са стари привърженици на поредицата M&M още от времето на четвъртата й част, може би си спомнят какво представляваше инвентарът. Айде да не кажа, че сега е същият, но адски си приличат. В предишните три части като че ли се залагаше на добре изрисуваните и красиви оръжия (може би "красиви"

ЛИЧНИ МНЕНИЯ:

Не е каквато очаквах, но това не ми попречи да изкарам почти три безсъни нощи с нея
Dimensin

О, на мен също не ми попречи, въпреки че дисковете с играта бяха в съседната стая и слушаха мелодичното проскърцване на пружина от легло
Snake

е силна дума, но в сравнение със сега онези са направо произведения на изкуството). Хубавото тук е, че броят на предметите, които могат да бъдат поставени в инвентара, е огромен - без значение дали са пергаменти, мечове, брони, копия. Нещо, което преди доста ми липсваше. Да си призная, и сега се чудя дали да тълкувам това като плюс или минус. Поради една причина - преди можеше и да има малко предмети в инвентара, но се виждаха ясно като на



"Айде сега едно хорце да тропнем за добре дошли. С таз гьостерица в ръката най-добре се играе.

Ей, пич, тряа да намалиш цигарите. Гле'ай на к'ъв скелет си заприличал.

длан, сега би трябвало да предлагат по една лупа към всяко копие на играта. А да не говоря за една от найфрапиращите идиотщини, заключена във факта, че предмет от инвентара не можете да изхвърлите посмъртно. НО можете да опитате с клавиша "Del" и да видите какво ще стане. Което пък малко странно контрастира с не прибраните от сандъците предмети, оставите ли ги за по-късно вземане, по-добре им кажете сбогом завинаги - изчезват.

[Антитеза:

You find: A scroll of mass-opliuvane

Той колегата обеща, че ще остави негативните изказвания на мен, но явно не се е сдържал. Нека все пак ти го кажа в прав текст - инвентарът ти изглежда отвратително. Екранът с могъществените герои от предишните серии, които с бащина (респ. майчина) любов си сглобяваше, е заменен от безличен и схематичен интерфейс в мъничките прозорчета, на който трябва да ситуираш още по-мъничките части от екипировката. И е грозен, ама наистина грозен, имам чувството, че на художника на тази игра са му орязали драстично заплатата и той за отмъщение е рисувал с левия си крак. Безкрайният инвентар дразни особено след някой и друг час игра, когато за да го обходиш от край до край ти трябват към две минути. Прочее цялостният интерфейс е отвратителен. M&M IX е единственото RPG, за което се сещам, в което никой не ти казва колко точно точки експириънс получаваш при изпълнението на даден куест. Ами че те хора на единия гол експириънс играят, бе гадове, информирайте ги за прогреса му.]

Териториите

Първото нещо, което оставя ярък отпечатък в съзнанието на човека, играещ M&M IX, са имената на земите. Yorwick, Thjorgard, Sturmford, Drangheim, Guberland, Frosgard, Thronheim, Isle of Ashes и Lindisfarne. Сигурно вече са се свършили благозвучните имена в английския, де да знам. Аз лично си замотавам езика, докато ги произнасям (битов реализъм, приятелю, ти пробвал ли си да произнесеш Трапоклово? - бел. Snake). Не произношението обаче ме изкара извън коловозите на спокойствието този път, а градовете, опънали морна снага по тези земи. Ааам... ще се опитам да прозвуча хладнокръвно:

Това всъщност, уважаеми читатели, са едни огромни, осукани... ъъъ, добре де ще го кажа, шибани замъци, които всеки път трябва да обикаляте поне по половин шибан час, за да откриете шибания им вход и после да чакате и шибания компютър да зареди... (С много болка ли го казах?) И това, ненагледни ми приятели, това е ВСЕКИ ШИБАН ПЪТ!

Представяте ли си - половин час, минимум, в който обикаляте като пияна светулка, опитвайки се да поговорите с всеки. Ами ако трябва да търсите някого конкретно, знаете ли какво е? Правилно! Не ви упреквам, хич и не ви трябва!

Другият препъни-камък се нарича "търсене и взимане на Quest-овете" (адски много в това продължение). Спомняте ли си подредбата на градовете от предишните части - просто влизате в къщата и говорите направо с първия когото срещнете, сега забравете - тези, които ви трябват се мислят за партизани, та се налага да ги търсите из къщата, само дето никой не се е сетил да ви подсигури и с Жандармерия.

[Антитеза:

*Travelling to: na p**** si majchina*

Големият майтап започва, когато човекът просто реши да излезе от къщата и да се поразходи из улиците. За сравнение ще ви дам това: представете си къщите от M&M VIII да имат крака и да се разменят всеки път, когато влезете в територията. Изродщина. На всичкото отгоре градовете са изумително пусти. Липсват ми тълпите, мотаещи се по улиците на предишните части и респективно гузната съвест при вида на купчините трупове, останали след поредния Armageddon, кастнат на картата. Единственият по-светъл лъч в одухотворяването на света Chedian е мотаещият се наоколо добитък. Още повече, че лицевите анимации на говедата са значително по-добри от тези на NPC-тата. Чудесната игра в играта Акромейдж, която те очакваше във всяка кръчма, също е изчезнала, унищожавайки изконното удоволствие да жулнеш едни карти преди лягане. И понеже колегата спомена за взимането на куестове - имай предвид, че при взимането на промоционалните такива задължително трябва да цъкнеш надписа "кандидат". В противен случай няма да доживееш промоцията дори и да изпълниш куеста.]

Не мога да не отбележа все пак, че играта си има положителните страни. Има няколко нововъведения в играта, които в известна степен я разнообразяват и ако те бяха направени още в предишната част, то сигурно още щях да я играя. Към тях може да се причисли премахването на елемента "храна", а също и това, че вече може да се плува във водата. Това определено разширява възможността за импровизации при битките и откриването на скрити сандъци във водата, а такива има - има и какво да се вземе от тях. Тук

задължително трябва да упомена Party Formation-а, позволяващ да нареждате по свое усмотрение партито си. Бойците например можете да разположите отпред, а стрелците и маговете - на задни позиции.

[Антитеза:

Абе аз нещо не ги видях тези добри страни. Премахването на храната - важен елемент още от pen' n paper зората на ролевия жанр и добавянето на съмнителното удоволствие да се разходиш из крайно грозните подводни пейзажи, аз лично не броя за големи плюсове. А party formation-ът го имаше още в Eye Of The Beholder.]

Врагове

Сигурен съм, че този въпрос ще развълнува по-голямата част от феновете играта. Прочее, ако има място, където 3DO не са се наакали, то определено е това. Единствено враговете ме караха да продължавам напред, въпреки постоянните разочарования. Гадовете в света на "Силата и Магията" могат да се похвалят с далеч повече интелект от събратята си в предишните части. AI-то е чувствително подобрено, с оглед възможностите на самата единица. Сетивата на изчадията като че ли са еволюирали и дори в гръб ви усещат много преди да ги доближите достатъчно за успешна атака.

Е те т'ва е все едно някой да влезе в редакцията с бутилка водка и никой от нас да не я надуши, види или напипа по някакъв начин. Любопитно е, че Скелетоните са сред най-яките същества в началото на играта. За наистина "Големите Дзверове" в играта направо не ми се говори. Нямат убиване, обикновено идеята е да ги избягвате. Има един, нека го наречем "подобие на Титан" Yanimir, с който е свързан един от главните куестове. Такъв зор видях с него, че след като го убих, половин час обикалях ритуално около компютъра си, крещейки неистово. Другата Годзила, с която се сблъсках беше (а и все още е) така нареченият King Dragon. Сигурен съм, че още със споменаването на тази дума много хора ще подскочат от кеф. "Уау! Колко експириънс, а?" Е, не се подмокряйте, щото и аз така скачах като го видях, ама в обратната посока и колкото мога по-бързо. Това нещо НЯМА убиване!!!

[Антитеза:

Identify Monster: Giant Snake, extremely negativno nastroena kum tupi igri

А помниш ли, мили ми Dimensin-е, как ти залиня радостта, след като установи, че не е трябвало да убиваш Янимир, 'щото авторите на M&M IX просто бяха решили, че куеста се изпълнява по друг начин. Иначе съм склонен да се съглася, че менажерията не е лоша, но да ти кажа честно на мен ми липсват ордите от чудовища, жертвани в името на "Три Де Енджина" на новата игра, който просто не може да ги подържа.]

Кой каза, че Баба Яга нямала щерка. Я вижте как й прилича само.

Графика.

[Антитеза:

Колегата ми отстъпи цялата графа, което вече трябва да ти говори достатъчно за качеството на графиката. Единствената полза от закупуването на Lithtech енджина и пренасянето на деветата част на играта в третото измерение е възможността за поглед на 360 градуса. Толкова. Играта е придобила вид на три де шуутър от зората на жанра и, да ти кажа, се играе точно като такъв. Паузите в битките са станали абсолютно излишни при положение, че можеш да стрейфваш, клякаш и скачаш - при това на изумителни разстояния и с много добър контрол над героя - пардон, партито - във въздуха. За визуалните ефекти и артуърка в играта вече ти казах, всичко останало - в най-добрия случай - е на графичното ниво на грозноватата осма серия. Унищожена е и традицията игрите от M&M поредицата да ни предлагат великолепни като качество и замисъл откриващи и закриващи филмчета. Единственото нещо, което си струва да ти кажа за интрото в тази игра е, че клавишът Esc, с който можеш да го прескочиш, е горе вляво.]

Хм, колко изписахме, а като гледам така и не можахме една добра дума да кажем, с колегата за играта, по която да нямаме разногласия. Няма и да кажем, тяхната... [ако искате ми вярвайте, но тука падна такова цензуриране, до каквото никога не сме предполагали, че ще ни се наложи да прибегнем - бел. Ред.] Как не се посвениха да посегнат на най-хубавото - геймплея. Онова, с което преди сравнявахме океани и морета, защото и то е толкоз необятно и интересно. А сега единственото сравнение, което ми идва наум, е с Мъртво море. Аз също не разбрах защо е премахнат Аркомейдж-а, конюшните, половината свестни магии и най-вече, защо играта е прецакана дотолкова, че даже един куест, да не можеш да изпълниш...

Знаете ли, мльквам - Snake винаги се е справял прекрасно с плюенето...

Заключение

[Антитеза:

"Старият трол на каменен стол кокал гризеше нащърбен и гол"

Ако ще си цитираме толкинова поезия този откъс ми се струва по-подходящ. Защото пътят, започнал от прага на M&M9 не ни отведе до нищо добро.

Ти да не очакваше положителни финални думи? Считам, че игри от този род могат да се опишат с простичкото "покъртително тъпи" и отделянето на място за по-обстойното им рецензиране ми се струва оправдано единствено от гледна точка потенциалната забавност на всяко оплюване. Само че оплюването в случая е доста тъжно, защото - поне до монетна - M&M беше една от игралните поредици, които можеше да си купиш без да се замисляш. Далеч от образците на ролевия жанр те имаха в себе си някаква магия, която те караше да пренебрегваш грозната им графика и монотонния геймплей. Именно за това след като инсталирах и видях за първи път отвратната нова серия на Might And Magic, реших да оставя основната част от тази статия на Dimensin. С искрената надежда, че светлата му и далеч по-позитивно настроена от мен личност ще успее да намери магията дори и в нея. Само че дори и той не успя да го стори. Прочее - съвсем в разрез с традициите за писане на статии - се сещам, че още не сме ти казали нищичко за историята на играта, доста важна в този жанр. А истината е, че дори и тя не струва. Нищо, заради което да се бориш, нищо което да ти пука как ще свърши. И аз съжалявам.]

ОЦЕНКА:	**76%**
Графика:	**80%**
Звук:	**90%**
Геймплей:	**70%**
Изкуствен Интелект:	**85%**
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	
Might & Magic серията	

workshop.headoff.com

- Производител: **Fish Bone**
- Разпространител: **Trinode**
- Интернет: **www.fishbone.com**
- Жанр: **Стратегия**

RIM Battle Planets

Автор: Balrog

Играта има идея и настроение и като цяло я бива, но това ще го осъзнаете едва след като я забравите.

Преди много време, в зората на компютрите, когато "Правец 8С" надигаше снага, а повечето момчета романтично мечтаеха за битки и победи, на бял свят се пръкна една игра, превърнала се в еталон за качество и... тонове болка. Супер Артилерия. Идеята в нея бе доста проста - да смажеш противника, а за целта разполагаш с една гаубица, няколко вида боеприпаси и, разбира се, безлюден терен, който след битката прилича на снимка от Хирошима '45. "Лошият" има същото. Регулирането на прицела на оръдието се задаваше в градуси: прицелваш се, изстрелваш и чакаш, след това е врагът... и така, докато едното оръдие не се превърне в димяща купчина скрап. Просто, но гениално - за онова време играта беше размазваща.

Защо ви разказвам за нея ли? Ами защото ми предстои да рецензирам една игра, за създаването на която дизайнерите, като че ли, са черпили вдъхновение именно от добрата стара Супер Артилерия. Само дето нещата вече не са толкова прости и респективно гениални, да не говорим и за това, че макар визуализирането да смуче здраво от жизнените сокове на 3D-то, съчетаването на последното с нелепо изглеждащи на фона му спрайтове доста разваля доброто впечатление, но не това е важното в една игра, нали, или поне не само то.

А сега по същество.

ИСТОРИЯТА

се суче около първия по рода си кораб със субпространствен двигател, който Рей (хората) построяват. След войната със Слакз (мравките) човешките учени правят колосално откритие. Те се натъкват на технология, позволяваща пътуването през "Великата Небула", която затваря познатото им пространство. Освен всичко попадат и на карта на система от планети, които наричат "Външния пръстен". Предполага се, че всичко е дело на "древните", тайнствена раса, която никой не е виждал, но се допуска, че останки от нея още могат да се намерят на Външния пръстен. Примамени от възможността за нови технологии, хората (по-скоро военните) построяват изследователски кораб със субпространствен двигател, носещ името Соларис. Освен тежка и лека бойна техника, както и прилежащите й войници, на борда са и няколко учени, които да казват на военните какво точно да не разрушават. Корабът потегля...

... след пристигането си във Външния пръстен първата цел на Соларис е планетата, която незнайно защо всички наричат: Рай...

Тук, на повърхността на рая, за пръв път се докоснах до играта, вмъквайки се в циничната кожа на ветерана от войната със Слакз, Макс Адамски - войник, авантюрист и дяволски късметлия. Противно на първоначалния ми субективизъм RIM: BP се оказа една нелоша игра, при положение, че се приема на малки порции от по 1-2 мисии дневно (изключая първите 5, които се минават за час). Ах, колко съм разсеян днес. Играта, скъпи читателю, е

Така изглежда ходът за движение. Потъмненото е полето къде можем да стигнем.

ТЕСТВАНА СИСТЕМА:

PIII800 128RAM 3D Video

На максимални детайли и висока разделителна способност играта върви перфектно.

ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

Имате си, значи, някакви единици - общо 8 вида за Рей и 3 за Слакз. Всяка от тях се отличава с различен обсег и сила на огъня, броня, здраве и подвижност (разстояние, което може да преодолее за един ход). Въпреки привидното многообразие и комплексност, единиците всъщност се делят на артилерия и жертви. И тук, за да съм по-ясен, малко ще се задълбоча. Първо да се спрем на хода на всяка една, той е разделен на три части: ход на Движение, ход на Атака, ход за Разтуха.

Ход на Движение. През неговото време вие и противникът местите единиците си едновременно. Придвижването им е на произволен принцип. Реално единственото ограничение, което ви се налага за движение по картата, е обсегът на движение на дадената единица. Един съвет - ИИ винаги се стреми да мести след вас, за целта просто го залъгвате - премествате някоя от по-задните си единици, той решава, че сте приключили с хода си и мести. Независимо дали дадена единица употреби "целия си ход" или само част от него, тя е неподвижна до следващия Ход на Движение.

Препоръчително е разполагане-

Никога не сгъстявайте толкова редиците си, защото 80% от единиците в играта имат splash damage.

то на танковете и артилериите по високите места на картата, защото освен едно-две полета допълнителен обсег, се печели и едно щета повече. След това остава само да се прикотка врага в капана. Най-лесно това става като се отдели един бронетранспортьор от стадото и се пусне напред в самоубийствена мисия да "осветява" на артилерията и да чака съдбата, а тя става ясна по време на...

Ход на Атака. Това е "сметкаджийският" момент в играта. Характерно за единиците е, че освен "живот" ("кръв"), те имат и разни други показатели - щит, броня, fire power (огнева мощ), ход - с всеки удар, който търпят, те могат да загубят и някой от показателите си. Тоест е възможно, примерно, преди да е унищожена, една единица вече отдавна да не може да се движи или да стреля. Трябва много внимателно да се следи какви щети нанася противникът и не само това, но и дори да се предположат предварително. В това се състои тънкостта. Останалото е елементарно - посочваме кой по кого да стреля и кютекът започва. И борбата е "безмилостно жестока", борба до последна оцеляла бурма. Дори и претърпявайки рзрушителни поражения, никоя единица няма да умре преди да поздрави врага с предсмъртния си изстрел.

МУЛТИПЛЕЙЪР:

Това е нещо, което в никакъв случай не бива да пробвате с другарчетата си по мрежа. Загубеното време би минало убийствено бавно. Идеята на тази част от играта може да се отъждести с две прости думи - Детска Лапаница. Както в соловата игра, така и тук има един общ ход за движение, но той е ограничен по време. Което в прав текст означава, че всички играчи чакат края на хода, по-точно последните секунди, за да позиционират войските си.
Моето лично мнение е, че този режим на игра не става. Въпреки богатия набор от видове игра (king of the hill, deathmach, team deathmach) мултиплейъра си остава просто сив и скучен, без никаква тръпка и стремеж към победата. Съветвам ви да не го опитвате, освен ако нямате поне 40 000 нервни клетки в излишък.

Това, което е потънало в експлозиите беше вражеският артилерийски корпус.

Ход за Разтуха. Крайно дразнещ елемент, най-вече заради невъзможността да бъде пропуснат, по време на който ставаме свидетели на визуализирането на резултата от досегашните си действия. По един изключително ефектен (според авторите) начин проследяваме развоя на битката. Тоест дават как се пуцате с врага. Повярвайте, писва доста бързо. Много по-добре щеше да е да можеше, при желание, да се пропускат фойерверките, а направо да се даде статистика на пораженията и толкоз.

За да затворя окончателно темата, само ще спомена логичния факт, че една битка се състои от редуването на множество ходове.

ЗА МРАВКИТЕ, ХОРАТА И ВСИЧКО ОСТАНАЛО

(или просто - целта в играта)

Целта е доста патетична - да се намерят и изучат артефактите от планетите във "външния пръстен", с придобитите знания да се направят нови оръжия, да се смачкат гадните слакзове. И как иначе би могла да се тълкува "изследователска" експедиция, съставена от 97% военен персонал. Слакз обаче също са изпратили своя експедиция (я, какво единомислие). В подобно съотношение на персонала.

Каква е изненадата на командващите обаче, когато засичат сигнал SOS именно от хитиновите ни приятели, които здраво са го закършили на една доста отдалечена планета. В крайна сметка нашите спасяват, каквото там е останало да се спасява, натоварват оцелелите и ги мятат в затворническите килии на Соларис. Заедно с пленниците придобиват и голяма част от знанията им. Оттук насетне ще можете да използвате 2 вида артилерия, както и доста идеен заместител на стандартния и толкова прозаичен енергиен щит, с който

Стройните редици на Рей и Слакз(добрите) застинали в очакване.

ЛИЧНО МНЕНИЕ:

Играта наистина става, ако я приемате на малки порции, за да се спасите от отегчението, което носят по-горните нива.

Рей се ползват - "телепортатор на щета", който пренася щетата от една единица върху друга. Лошото е, че може да се ползва само върху единици извън ефективния обсег на танка. За сметка на това обаче позволява да набутате ценна единица в центъра на вражеските редици. Задачите за изпълнение са посочени като сигнални димки в различни цветове, трябва само да закарате там някоя от единиците си и voila. Просто звучи а? Да, ама не! Първо защото започвате мисията с няколко единици и сещате ли се?... Правилно - не можете да строите други. Другият проблем е съпротивата на местното население, а то, да си го кажем направо, е с доста чепат характер и има навика да ходи и до супермаркета с танк. Това последното е силно казано, защото двете раси, които ще ви спъват по-пътя към прогреса - Мейса и Ньргс, не познават удовлетвието от пазаруването и сами по себе си са биологични бойни машини с доста свеж външен вид. Кога за последно сте виждали кръстоска между охлюв и стоножка? Та тези типове имат навика да ви правят засади, да ви се пречкат, абе изобщо - да ви убиват. Всъщност най-неприятното е, че до към 2/3 играта е блага и спокойна, артилериите ви са подалекобойни от противниковите и "животът е песен".

След тези 2/3 се появяват противникови артилерии с по-далечен обсег. Преследването и избиването им е цел номер 1, защото всяка една от тях, оставена жива, е сигурен начин да загубите играта. Случвало се е да гоня една-единствена противникова артилерия по картата, старателно бутайки я към капана и търпеливо понасяйки ударите й, докато накрая от 4 танка и 2 бронирани коли останат само половин танк и едната от бронираните коли, но артилерията поне е мъртва. А аз бях доволен, защото моята артилерия бе жива и много опасна.

Може би всичко, което ви разказах, звучи интригуващо, на практика обаче играта е малко отегчителна и наистина е препоръчително да не се приема в големи дози.

Както става напоследък, и тук има прекалено много трески за дялане, които превръщат удовлетвието в една доста имагинерна величина, изкарвайки на преден план само досадата и онова желание да прекараш ИИ-то, да "бъгнеш" играта, за да се добереш по-бързо до следващата cut-сцена. И така кръгът се затваря.

ОЦЕНКА:	**69%**
Графика:	**60%**
Звук:	**60%**
Геймплей:	**75%**
Изкуствен Интелект:	**70%**
Мултиплейър:	**-----**
Прилича на:	

Max

- Производител: DMA Design
- Разпространител: DMA Design
- Интернет: www.mobileforces.com
- Жанр: Екшън от първо лице

Автори: Dimensin

Mobile Forces

Добрата стара игра "Бързи, смели, сръчни"

На мнение съм, че един комерсиален продукт, завладял вече пазара, може да бъде изместен само и единствено от някакъв друг такъв. Хубавото е, че съществуват и изключения от това правило. Какво означава комерсиален в нашия случай, или по-скоро, защо смятам Counter Strike за такъв? Ами просто нещата, които се създават тенденциозно, само и само, за да задоволят масовия вкус, по принцип са комерсиални, защото той (въпросният вкус) няма как да бъде друг, освен посредствен (ако това изречение ви се е сторило сложно... не четете нататък) . Това са продукти, които са лесно смилаеми, предлагат опростен геймплей, в който обаче винаги има вмъкнати един или няколко добре пипнати и вманиачаващи елемента.

Та, по принцип е така. Играта, над която сега ще разсея облаците, може и да не опровергае този принцип, може и да не измести "кънтъра", но мисля, че задължително трябва да й обърнете внимание, защото все пак предлага някаква алтернатива.

Каква е всъщност играта? Без да пресилвам фактите, ще кажа, че е страхотен екшън от първо лице с внесени елементи на рейсър. Имената Pat-Badkarma-Fitzsimons, Jason Hall и Billy Thomson, говорят ли ви нещо? Не! Те може и да не събуждат някакви положителни чувства у вас, но игрите, в чиито "кредити" стоят, със сигурност го правят: GTA2 и Unreal Tournament. Точно това обяснява и жанра на играта, който едва ли може да се изчерпи само с две думи, затова ще си послужа с повече.

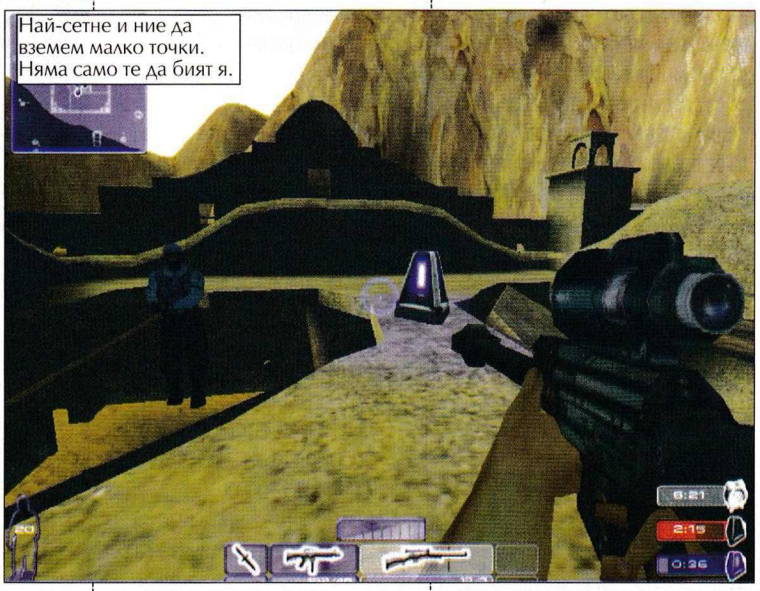
Карти и графика.

Да започнем от картите. Или по-скоро от картата, защото в демото е само една и едва ли е редно на нейна база да вадя заключения. Иначе е доста голяма, честно казано, в момента дори не мога да се сетя за неин аналог, с който да илюстрирам мащабите й. Да речем, че може да се сравнява с някои от най-големите карти на Quake 3: Team Arena. С други думи, далеч по-големи от тези на CS. От това, което изрових като допълнителна информация личи, че картите ще са доста разнообразни. И при това ще бъдат красиви. Детайлни обекти, добри текстури, прекрасни ефекти. Все пак, Unreal Engine, дами и господа. Лошото е, че това я прави малко тежичка, но без друго тя не е за домашна употреба, а за игра в клубовете (масовките винаги са за предпочитане). А клубове с яки машини - дал Бог. Единствената ми забележка е липсата на кръв. Не е нужно да е с килограми, разбира се, но не е зле да я има.

Правила.

На демото е представен един тип игра. Най-грубо ще го сравня с Domination-а на Unreal Tournament. Значи, играе се на отбори - два на брой. Разположени са в двата отдалечени края на картата (отбелязвам, че тя не е с правилни форми, но няма как иначе да се изразя), където всъщност са базите. Целта на всеки от тях е да се придвижи максимално бързо до Неутралната зона, намираща се на равни разстояния от двата лагера и да завземе Point-а. Не се тревожете, няма да вървите пеша. Именно в това е една от новостите на играта - във всяка база има по няколко превозни средства, които да използвате за по-бързо придвижване. В демото са само две (bugy и armored vehicle). Та, мисълта ми беше за Point-а - той се оцветява в цвета на войника минал през него. Тогава броячът на отбора ви, в долния ляв ъгъл на екрана, започва да отчита време. Щом един от двата отборни брояча, син или червен, достигне четири минути - играта свършва. Същото става, ако главният брояч, който брои на обратно, отброи всичките си десет минути. Иначе може да си се трепете като откачени по нивото, но колкото и пъти да умрете, толкова пъти ще се връщате в базата си. И оттам пак на бъгито. Трудно можете да предположите до каква степен нарастват възможностите за импровизация с този геймплей, ако не го опитате. Динамика и куршуми. Дори и да нямате достъп до мрежова игра в сингъл ще ви е достаъчно интересно - AI-то си е направо зловещо.

Оръжия: Екшън без оръжия, е като Workshop без правописни грешки. Тук няма много оръжия, за сметка на това са доволно разрушителни. Не са необходими пари, за се сдобиете с някое. След всяка смърт (или прибиране в базата), с натискане на "Q", може да си изберете, което си поискате оръжие. Инвентарът, намиращ се централно в долната част на екрана, служи за снаряжението и бронята. Общо седем са слотовете, които преценявате с какво да запълните, но някои част от снаряжението заемат две, три или повече места.



Най-сетне и ние да вземем малко точки. Няма само те да бият я.

Ето и характеристика на оръжията:

Нож - Може да се хвърля и с повече късмет, даже и да убие някой; Пистолет - Безценно оръжие в битка, особено, когато е Deser eagle; Пушка - Една адски привлекателна двуцевка, която ми напомни времето на DOOM2. Алтернативна й стрелба е два патрона; Автомат M16 - Много прилично оръжие, задължително за всеки инвентар. Алтернативна стрелба - приклякане и полуавтоматична стрелба; Снайпер - Както винаги едно от най-добрите оръжия. Тук вече взехме да го нарича-ме "едноокия без грим" - при задържане на алтернативния му бутон, се появява лазерно мерниче, повишаващо невъобразимо поражението. Лазерът обаче е видим за всички и ви разкрива; Ракетомет - Според мен най-силното оръжие в играта. Алтернативната му опция - оптиката, е подобна на снайпера. Сами се сещайте за последствията; Вулкан - Портативна установка, с която не можете да стреляте, докато се движите, но окопаете ли се веднъж ще разберете защо се казва така.

Геймплей

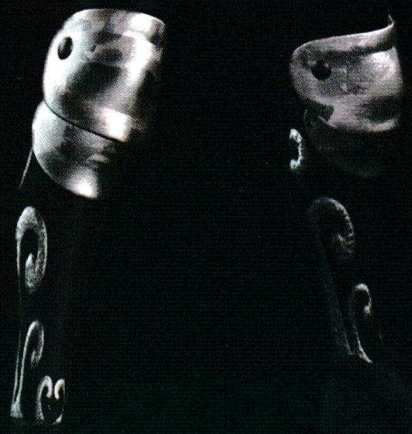
Надявам се да не ви разочаровам, ако ви кажа, че просто нямам думи. Ах, за каква тръпка става въпрос тук, вярвайте ми, безсилен съм. Бъгитата правят играта една друга игра. С тези уж малки колички може да гоните, да газите, да скачате и най-важното... да бягате. Ще избягате, но ако противникът ви н се усети да спука гумите на колата. Възможността да се влиза в колата на врага, докато той още е вътре, е феноменална. Просто идвам до джипа, качвам се и ви пръсвам главата от упор. От друга страна, ако забележите, че се целят в колата ви, може да скочите в движение и да изпратите една бърза ракетка към оня, дето се е окопал. Случвало се е да преследвам човек от противниковия отбор с джипа в продължение на няколко минути. Имах чувството, че изпотих не само пича зад компютъра, но и текстурния му събрат. Към вече казаното идват и разнообразните похвати и стратегически идеи по отношение на отборното взаимодействие и екипирането на отделните членове в тима. И това при положение, че все пак играта е много повече екшън от CS. Все пак да не избързваме, скоро тя ще се появи на пазара и тогава и доколко правото й на живот е отредено ще прецени негово величество играчът. Дотогава, ако имате добра интернет връзка, GameSpy вече поддържат сървър и може да се играе по Internet. Кой знае, може да се засечем там…

компютърен клуб

Z МАСКАТА

80
стотинки на час

- 50 компютъра
- Pentium III 667Mhz
- 128MB Ram
- GeForce 2 32MB
- 19 CTX монитори
- уютна атмосфера
- кафе-бар
- най-новите игри



ул. "" Д-р Стефан Сарафов" No 24 , тел. 953-41-29 , GSM: 087/ 23-80-45

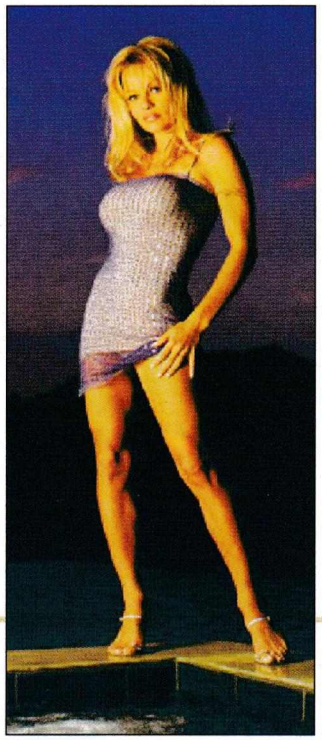
- Производител: **Ubi Soft**
- Разпространител: **Ubi Soft**
- Интернет: **www.ubi.com**
- Системни изисквания: **Pentium II 333, 64 MB Ram, 8 MB 3D Video**
- Жанр: **Аркаден екшън**

Автор: Snake

V.I.P.

Неподходяща за лица под 18 години. Статията, де.

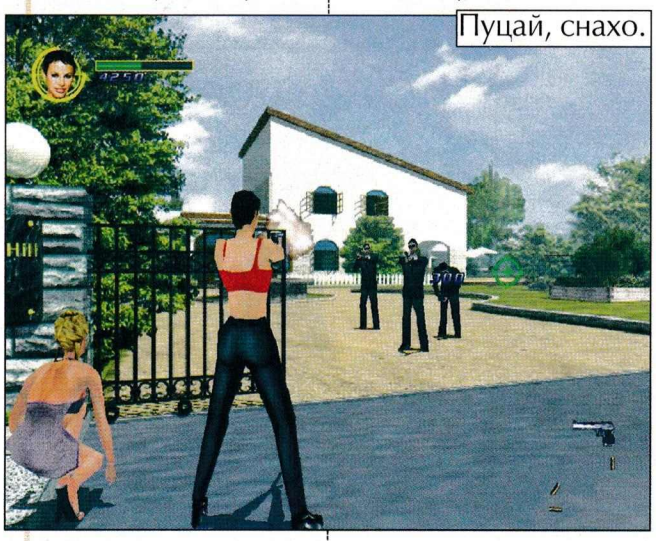
Виж сега, аз принципно нямам нищо против хората, поели основната част от сексуалната си активност в - така да се каже - свои ръце. Напротив дори. Смятам, че те са една изключително важна клетка от съвременното общество, на чиито прекрасно развити трицепси и предмишници се крепи сериозна част от развлекателната и рекламната индустрия и абсолютно целия трихиксов отрасъл, изхранил - буквално - цели поколения (част от тях заченати на снимачната площадка). В крайна сметка при положение, че шансът да имаш близка среща от третия вид с Памела Андерсън клони към минус безкрайност, а желязната логика показва, че много би искал да имаш такава среща, разголването ѝ в различни медии е крайно човеколюбив маркетингов ход, освобождаващ съзнанието ти от сложната задача да си представяш хубавицата без дрехи, когато и без това си изцяло съсредоточен върху движенията на китката.



Въпросната силиконова хубавица е дарила със солидна доза самообладание (не, сериозно, замислял ли си се колко цинично звучи тази дума?) поне 90% от полово активното мъжко население и въпреки че напоследък си махна силикона и реши да се прави на майка и домакиня, от Ubi Soft са решили да изровят от праха един от сериалите с нейно участие и да го превърнат в игра. "V.I.P." - както може би и сам си се убедил, ако си имал редкия шанс да видиш някоя от сериите му, докато го въртяха по БНТ-то - е рядко тъпа продукция, имаща за цел да пренесе основната концепция на "Спасители на плажа", а именно - красиви пички друсатици в каданс - от плажа право в кантората на частна охранителна фирма. При все рязката промяна на интериора, одеянията на пичките не са станали по-обширни, така че онези 90% от мъжкото население могат спокойно да запретнат ръкави и да… гледат. Точно тук идва основният проблем на настоящата игра, защото при все безумно опростеното си управление, творението на Ubi Soft те принуждава да положиш и двете си ръце на клавиатурата. Гадове!

Ако успееш да преживееш първоначалния шок от разкритието, че само гордите притежатели на трета ръка, в следствие консумиране на марули през 1986 година, могат да се израдват пълноценно на виртуалните превъплъщения на четирите хубавици от сериала (има и двама хубавци, но от чиста учтивост приемам, че нямаш причини да им се радваш) ще установиш, че V.I.P. е изключително глуповат аркаден екшън. В серия от кратки епизодчета, между които се таи заветната сейв опция, трябва да играеш с някой от шестте члена (добре, де ако държим да сме точни - на двата члена и на четирите… оппа, ето го и редактора… членки се канех да напиша, да, Дияне, честно!) на ВИП-охранителите. Играта в основната си част се състои в крайно неатрактивното светкавично повтаряне на сериите от клавиши, изписващи се на монитора ти, като в зависимост от успеха или неуспеха ти, героят/героинята печели или губи нещо. В общия случай - живот. Аз лично за втори път - след оная боза със Зоро, виждам подобна игрална концепция - ти, ако си ме слушкал, сигурно никога не си виждал. Става дума за следното. Върви си - примерно - Памела по улицата. Ти нямаш контрол над ситуацията, така че гледаш и дебнеш момента, в който ще се наложи светкавичната ти намеса. Моментът идва, когато към Памелка се спускат двама костюмирани мъжаги с очевидната цел да я бият. Тогава на монитора ти се изписва - пак примерно - стрелка наляво, стрелка надолу, 1, 4. Това означава, че трябва скорострелно да натиснеш съответните клавиши на клавиатурата или джойпада си. Ако го направиш вярно и бързо, Памела нанася успешен удар. Ако ли не - лошите я удрят и тя си отнася някакви поражения. С течение на играта комботата стават все по-сложни, без особен оглед на реалната сложност на ситуацията, което по някое време ни води до крайни идиотщини като натискането на серия от шест копчета, за да може Памела да… отвори вратата на един гардероб. Единствените по-светли лъчи са престрелките, при които пуцаш по лошите с мишката и редките пъзели, свързани с епизодичната роля на хакерката от екипа.

Сякаш за да потвърдят ръкоблудствените ми теории, авторите са въвели и специално меню "Галерия", от където, след края на всяко ниво срещу заработените точки можеш да си купуваш разголени снимки на Памела Андерсън. При оценяването на въпросните нива пък - в зависимост от рекорда ти - една ухилена Памела повдига шалчето си, за да те поздрави и при отлично постижение, го вдига достатъчно високо, за да надзърнеш в бездната на деколтето ѝ. Дивотии. Ще ме прощаваш, ама ще си го кажа в прав текст, защото се уморих цяла статия да измислям евфемизми за думата - играта V.I.P, скъпи читатели, си е една голяма чекия.



Пуцай, снахо.

Виртуалната Памела налага лошите с розова чантичка.

- **ОЦЕНКА:** 39%
- Прилича на: **Игра по сапунен сериал**

- Производител: **Blue Byte**
- Разпространител: **Blue Byte**
- Интернет: **www.bluebyte.com**
- Системни изисквания: **Pentium II 300, 64 MB Ram, 16 MB 3D Video**
- Жанр: **Стратегия в реално време**

Автор: Cabal

Settlers IV

Trojans and The Elexir of Power

Add-On за една чудесна стратегия.

Settlers IV безспорно е не само сред най-известните стратегии с ярко изразен икономически елемент, появявали се на пазара изобщо, а и една от най-добрите. Съвсем логично Blue Byte решиха да зарадват многобройните фенове на играта, и наскоро пуснаха add-on, чиято рецензия тъкмо в този момент имам удоволствието да пиша. Поради липса на пространство, върху което да развихря блестящата си мисъл, ще бъда кратък:

И така, какво откриваме в Trojans and The Elexir of Power? Откриваме 41 нови карти за самостоятелна игра, разпределени в 5 кампании и 13 карти за мултиплейър, добавен е също генератор на карти и едитор, с който всеки би могъл да сътвори собствено ниво. Но определено най-голямата новост в Settlers IV: Trojans and the Elexir of Power са самите троянци. С тях расите, достъпни за игра стават четири, но за моя, а предполагам и ваша, сърцераздирателност отново няма възможност да се пробваме с The Dark Tribe. Кампанията със синовете на Троя е най-голямата и в нея ще трябва отново да се възправите като стена могучествена, като една съща канара колосалностна и непреклонимостна срещу низвергнатия бог Морбус (който впрочем е голям пич, според мен) с неговото тъмно племе и да порежете мераците му за завладяване на света (нали ви казвам, много е сладък) - мда, признавам - не е кой знае колко оригинално, но това не е и толкоз важно.

Самите троянци са едни такива готинки чешитчета, а най-голямата разлика между тях и останалите е, че не принасят в дар на боговете си алкохол, а слънчогледово олио (предполагам, на всевишните им трябва за мезенцето, ама кой знае, може и за други... хм, неща да си го ползват). Срещу него получават мана, а с нея пък свещениците правят разните му там магии (които в общи линии се припокриват с тези на останалите народи). А като заговорихме за магии, ще кажа, че вече всички раси могат да превръщат тъмната земя отново в зелена полянка, посредством заклинание (досега проблемът можеше да бъде разрешен само с намесата на Градинаря).

Във военно отношение крадците на хубавото Ленче съвсем не са за пренебрегване. Специалният им юнит е едно момче-бабанче, дето си влачи на гръб малък катапулт и пуца люто с него по лошите. Единственият му недостатък е, че не може да се пази самичък. Имат си също и една грамадна балиста, която стреля с експлодиращи стрели, големи колкото човек.

Тъмните (лошите) пичове също са ъпгрейднати. Сдобили са се с една гнусна машинка, наречена manacopter, с която могат да се подхвърчат практически навсякъде и да стоварват гадни десантчета в незащитения ви тил. Ако джаджата имаше и "стелт" режим тези типове просто щяха да разказват играта. Колко съм я псувал тази хвърчилка, колко цветисти попръжни е отнесла противната бричка, само аз си знам. В този ред на мисли, трябва да отбележа, че Изкуственият Интелект (ИИ) е не по-различен от този на Settlers IV, с други думи - доста добър. Вразите винаги се стоварват баш там, дето най-много ще ви заболи или сте най-зле защитени.

В интерфейса има едно доста полезно нововъведение, което обаче можете да използвате само на големи резолюции. Въпросната новост представлява малък прозорец, който може да фиксирате над някоя важна област от вашето поселище и да имате постоянен поглед над това, което става там.

Геймплеят е какъвто бе и преди - бавен и вманиачващ. Ще ви накара да изгубите десетки часове в усилия да създадете съвършената икономика и да смачкате противниците си. На теория съществува опасност играта да ви писне, защото още от първата мисия ще можете да строите всички сгради. Това означава, че успешните алтернативи за развитие на добра икономика не са кой знае колко - имате един оптимален вариант, който - след като налучкате, няма смисъл да променяте. Но дизайнерите са се постарали всеки път пред вас да има нови проблеми, различни стартови условия и разнообразни задачи за изпълняване. Когато това се съчетае с добрата графика и звук, се получава един свят с неповторима атмосфера, свят, изпълнен с живот - светът на Settlers.

Бих могъл да напиша още десетина страници за Settlers-те, но тъй като мястото ми неумолимо свършва, ще завърша с два съвета. Първият - винаги се стремете да държите броя на кулите си малък, стройте ги близо една до друга, и вторият - никога не забравяйте да се оглеждате за manacoptery, тяхната кожа проклета.

- **ОЦЕНКА:** 83%
- Прилича на: **Settlers серията**

workshop.headoff.com

- Производител: **Independent Arts**
- Разпространител: **CDV**
- Интернет: **www.warcommander.com**
- Системни изисквания: **Pentium II 400, 128 MB Ram, 16 MB 3D Video**
- Жанр: **Стратегия в реално време**

Автори: Guerrero & Master

War Commander

Поредната игра, която третира WW2, но с какъв успех?...

Интрото ще ви даде достатъчна представа за това което ви чака

В War Commander поемате управлението на малка войскова част, спусната директно в центъра на събитията, последвали така наречения D-day, бележещ началото на съюзническата офанзива срещу Третия Райх. Още отсега ви предупреждавам, че каквото и положително нещо да прочетете в статията

War Commander си остава една от най-нескопосано направените игри за Втората световна война към днешна дата.

Представете си идеята на разработчиците, само двайсетина американски войници, изпълняващи задачи от типа seek and destroy на карти, съперничещи си с тези от Tzar и Empire Earth. Звучи интригуващо? О, почакайте!

За да ви представят една убедителна картина от фронтовите събития още в самото начало господата от Independent Arts са прибягнали до нещо подобно на интро с енджина на играта, в което многобройни, управлявани от компютъра, единици дебаркират на Нормандския бряг. След пет минути от съюзническата армия е останал единствено вашият "елитен" отряд, готов да изпълни титаничната задача да взриви... един бункер. Още с първия си поглед към играта ще забележите върху сравнително удобния интерфейсен панел бутони за залягане, два типа атака и т.н., които наистина ще използвате по време на кампаниите (а те са две на брой: Omaha beach и Utah beach). Изключителната прилика с тактически игри като Commandos ме караше постоянно да се питам защо играта се води RTS. Въпреки, че от време на време ще получавате подкрепления, те съвсем не са достатъчни, за да си позволите битки очи в очи с противника. Германските сили са разположени по такъв начин по картата, че напълно се спестява наличието на адекватен изкуствен интелект.

Епитетът "отсъстващ" приляга напълно, както на A.I.-то, така и на pathfinding-а.

Ситуация №1: войник от едната страна на танк. Отиването му другата страна на танка не може да се осъществи, въпреки очевидната липса на obstacles по пътя.

В повечето случаи ситуация №1 води до ситуация №2.

Ситуация №2: все още бясно псувайки деинсталирате играта, сграбчвате диска и с рязко движение го хвърляте през прозореца. На хората, при които ситуация №2 не е приложима (прозорецът е затворен, има мрежа или трябва да се напише статия ;-)) предлагам да хвърлят едно око на единиците. Всяка единица има определено количество амуниции и ако ги изчерпи...

...лошо, Зайцев, лошо...

...и за единицата и за вас като изхода при танковете е способността им Self-Destruction водеща до голямо "BOOM" (Hint: вместо да хабите и без това малкото военни ресурси насочете голямото Boom към по-големите вражески струпвания). Иначе заслужаващите внимание единици са:

Commander - можете да притежавате само една такава единица, въоръжена е с два пистолета (!) и е хипер държелива т.е. издържа повече от 5-6 картечни откоса (!!). Мята гранати - общо пет.

Soldier - пушечното месо при всяка битка. Освен да мятат (по 5) гранати могат да щурмуват вражеските позиции. Няма много полза от тях, освен да влязат в някоя сграда и да стрелят от там (Hit points на сградата се прибавят към тези на намиращите се вътре).

Heavy Machine Guy - здрави и бавни, тези момчета са №1 в масовките. Картечна стрелба с 500 обикновени и 50 бронебойни куршуми, поставяне на мини... въобще ЧУДО!

Scout - служи за разузнаване, като може да се замаскира (умението kamuflage), мята гранати.

Sniper - без никакво съмнение единица номер едно. Умение kamuflage, 100 куршума за обикновената пушка и 10 за снайпера (Hint: винаги комбинирайте с някой Scout, единият увеличава обсега, другият трепе наред). Един изстрел от снайпера - един живот по-малко.

Radioman - осъществява връзката между наземните войски и въздушните такива. Може да "призове" щурмовик или разузнавателен самолет. Винаги го придвижвайте зад танка, така че да го предпазите от директен обстрел.

Pioneer - може да строи различни укрепления и сгради (например лечебница, казарма и т.н.). Трябва дебело да подчертая, че те не служат за производство на нови войски, а само за поддръжка на съществуващите.Освен хора и танкове ще имате на разположение и камиони, за да направите армията си по-мобилна.

Въпреки подмятанията на колегите от редакцията като "Става!", "Добре е!", смятам, че графиката не покрива дори частица от съвременните стандарти. Ефектите са на посредствено равнище. А мисиите са така структурирани, че да ви отнемат максимално време за минаване.

Multiplayer. Хм, доста интригуващ. Разполагате снайперистите в радиус около останалите войски, давате команда да стрелят по всичко и чакате шаранът (противника) да клъвне. При най-динамичните сцени може предварително да поставите няколко мини, ей така да е по-весело. Какво ли повече да кажа.

Завършвам статията със заключението, че War Commander е игра предназначена за хора с доста здрави нерви, не прекалено взискателни или просто с изтънчен мазохистичен вкус. Преценете сами от коя страна на барикадата ще бъдете.

Снайперист оглежда типично по Commandos-ки улицата докато зад него един Pioneer търси имане ъъъмини.

Извиканите от командира бомбадировачи изсипват огнен ад над германските позиции.Айде наш`те!

- **ОЦЕНКА:** 45%
- Прилича на: **Sudden Strike, Commandos**

- Производител: eGAMES
- Разпространител: Outerbound
- Интернет: www.egames.com
- Системни изисквания: Pentium II 300, 64 MB Ram, 8 MB 3D Video
- Жанр: Стратегия в реално време

Автори: Guerrero & Master

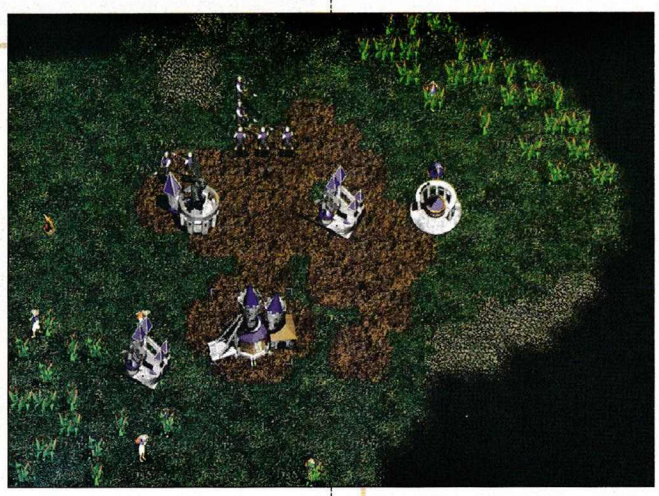
Mythical Warriors

Поредният корейски клонинг на StarCraft.

Без особени предисловия минавам направо: четете за най-новата игра от поредицата "Защо въобще си губя времето?". Този път животът ви изправя пред предизвикателството да преглътнете някак факта, че безумието на боговете понякога минава границите дори на божественото безумие, което поради факта именно, че е божествено, би следвало да се възприема като аксиомно безкрайно и обхванати от садистичен каприз те дават власт в ръцете на някой психар да... хах, за малко щях да напиша твори!

Всъщност да се определи като "творба" софтуерната пръдня на eGMES би било достатъчно трудно преди 10-на години, какво остава за днес.

Но хайде по същество - става дума за клонинг на StarCraft. Ако все пак оцелеете след първия корейски пестник (шамар) - пикселизираното и надмогнало всички критерии на грозотата интро - и все още мърдате, на дневен ред изплува и срещата ви със самата игра, в която има две раси - Draco и Phoenix, с една от които, аз лично, тръгнах да жъна победи. Коя точно беше - не помня, а и няма значение. Единственото, което ги отличава на екрана на монитора е цветът - едната е синя, другата - червена. Браво, едно голямо браво на този, който се е сетил поне за това. Знаете ли, аз не съм добър християнин и концепцията, че ако те зашлевят през една буза, може да обърнеш и другата, хич не ми е присърце, но пък Mythical Warriors изобщо не ме и попита. Вместо това ми заби още един такъв як тупаник, че очите ми залепнаха на монитора: Objective-вът беше на корейски! Или най-малкото на някакво наречие от източна Месопотамия. Добре поне, че целта беше проста и изписана на английски, та поне знаех какво се иска от мене - кратко и ясно: "destroy all enemy". И така кажи-речи до края.



За капак на всичко и просто като информация, защото съм сигурен, че тази с тази игра никой няма да измърси ръцете си (това също е част от работата ни, нали - да ви предупреждаваме) само да добавя липсата на mini map, което пък предизвика презрението ми свише към шайката нехранимайковци, заели се да копират StarCraft, или поне те така си мислят. Лека полека стигнах и до икономиката, залегнала в добива на един единствен ресурс - оризът (поне на мен на такъв ми заприлича, по подразбиране). Оказа се, че поне принципът "повече работници, по-бързо развитие" е запазен. Иначе се намериха и неща, които ми допаднаха - примерно допаднаха ми сградите с големина на яйца на бълха също и единиците с вид на въшки. Мога да изтъкна като плюс и разликата между двете раси, като за установяването й се преквалифицирах на микробиолог.

Е, може би ще се намерят и хора, които ще я харесат, ще я цъкат с часове и ще казват как може някакъв келеш там да плюе Mythical Warriors. Всъщност прави са, аз не определям коя игра е добра и коя не е, но само мога да съчувствам на тези, които ще спрат своя избор точно на тази.

- ОЦЕНКА: 10%
- Прилича на: StarCraft

Цифрови Системи

INTERNET от ЦИФРОВИ СИСТЕМИ

www.digsys.bg

отрежи и изрежи

6 часа - 3 лв.
12 часа - 5 лв.
25 часа - 10 лв.

Вече и в градовете
Асеновград, Благоевград, Перник!

Асеновград 4230
ул. "Цар Освободител" 14б
тел.: 0331/ 27191

Благоевград 2700
бул "Св. Св. Кирил и Методий" 20, ет.1
тел.: 073/ 82370

Перник 2300
ул. "Младен Стоянов" 23
тел.: 076/ 73350

Варна 9000, ул. "Неофит Бозвели" 6, тел.: 052/ 259135, 603231; факс: 052/ 234540 София 1000, ул. "Триадица" 4, ет. 2, тел.: 02/ 9811301, 9804457; факс: 02/ 9806889

- Производител: **Ubi Soft**
- Разпространител: **Ubi Soft**
- Интернет: **www.ubisoft.com**
- Системни изисквания: **Pentium II 300, 64 MB Ram, 8 MB 3D Video**
- Жанр: **Куест**

Автор: Snake

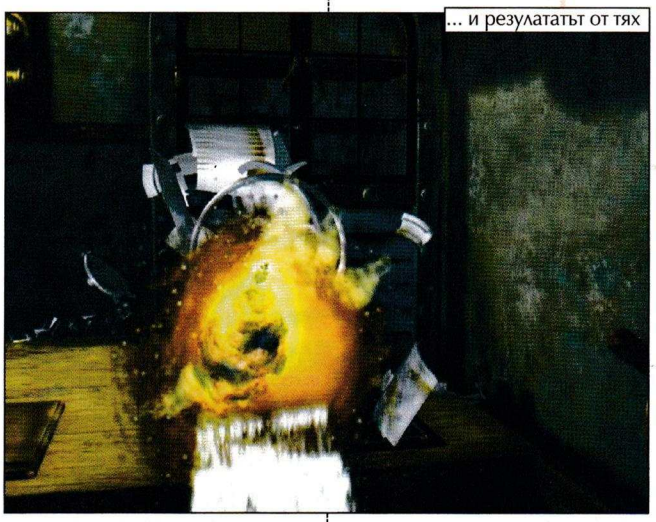
The Secret of the Nautilus

20 000 левги под всякаква критика

Ако си спомняш зората на игралната индустрия, или поне предиобедът й, в съзнанието ти трябва да се е запечатал поне един ярък спомен на озверяла орда геймъри, струпани край излъчващ вредно четирицветно сияние монитор и крещящи на отдавна забравен език тайнствени фрази като "лук ет дъ тейбъл, бе галфон" или "я южни будилника със спящия магьосник, може и да стане нещо". Бяха времена, когато "компютърна игра" и "куест" спокойно можеха да се използват като синоними, защото поне седемдесет процента от едропикселестите виртуални зававления спадаха точно към този жанр. Милионите от печалбите на Sierra и Lucas Arts съвпадаха по бройка с очуканите дискети пренасящи нелегални копия от игрите им (ех, невинна младост - тогава дори и не предполагахме, че са нелегални) между още по-очуканите ни компютри.

Тогава дойде Прогресът. Той прочее се бе промъквал край игралната индустрия от толкова много време, че никой не можа да забележи точния момент на появяването му. И докато се обърнем беше там - правейки нещата на мониторите ни все по-изумителни и нереални в красотата и съвършенството си. Родиха се Улфенщайн и Дюн 2, игралната индустрия отърси от себе си праха на ъндърграунда и се превърна в Сериозна индустрия с такива мащаби, че непрестанно възходящите номера след колекциите "Лучшие игрь" и Pentium направо не можеха да й смогват. И докато се усетим куестовете ги нямаше. Бяха изтръскани заедно с онази ъндърграунд прах, който всичко, решило, че ще става индустрия оттръсква от себе си. Беше настанало новото време, в което е много по-лесно да рекламираш заглавието си с броя на полигоните, отколкото с историята му. Въпреки това куестовете не умряха

Самият Немо. Почти на живо...


... и резулататът от тях

Опит за проявяване на готварските ми таланти...

напълно изчезнали. Ако не друго поне сме го виждали и се чувстваме в свои води. В края на краищата не съм запомнил горните игри с нещо чак толкова лошо - те са си приятен начин да прекараш някой дъждовен следобед. TSON обаче трудно може да се окичи с прозвището отсъвсем. Има фирми, които все още се осмеляват да произвеждат такива. Или защото се опират на все още стабилната слава на - примерно - Monkey Island или Disk World - световете, или защото с няколкото хиляди долара, които са им отпуснати като бюджет не могат да направят нищо друго.

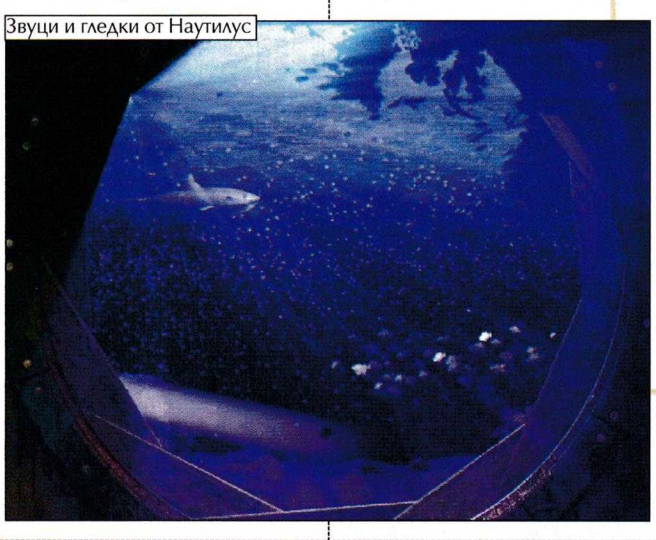
Вярвам, че не ти е трудно да се досетиш от кой вид е тук представеното заглавие. The Secret Of Nautilus (който можеш да срещнеш в геймърските анали още като 20, 000 Leagues: The Adventure Continues и The Mystery Of Nautilus) е поредният безумно глупав псевдо три де куест. Следвайки стъпките на титани като Dracula и The Messenger той ти предлага да изживееш приключението си, гледайки през очите на героя в него и дарявайки те с шанса да се завъртиш на 360 градуса из стъписващо грозните предварително реднърирани локации. Дотук - добре. Ако не друго поне сме го виждали и се чувстваме в свои води. В края на краищата не съм запомнил горните игри с нещо чак толкова лошо - те са си приятен начин да прекараш някой дъждовен следобед. TSON обаче трудно може да се окичи с прозвището приятен, в какъвто и да е аспект.

Като за начало идва историята, която тук практически отсъства. Ти си млад учен, който през 2000 и някоя си година е поел на подводна експедиция с банда военни, по някое време се натъква на Наутилус (да, точно така - коритцето на капитан Немо от романа на Жул Верн) и се отцепва от експедицията си, за да го изследва. И си го изследва пичът, хич не се шегува. Действието не мръдва дори за секунда от закономерно пустите коридори на изоставената подводница, което, да ти кажа, не предполага бог знае колко интересни приключения. Някои хора сериозно са се заели да ме убеждават, че винаги могат да ми представят по-тъпа история от тази, която в съответния момент съм си отбелязал като "най-тъпа". Благодаря ви, нямаше нужда да се стараете толкова само заради мен.

Всъщност може би излъгах мъничко. Мотаенето из пустата подводница е превърнато в доста сериозно приключение от авторите. Напълно в стила на съвременните куестове и TSON предлага чисто време за игра към 3-4 часа. Въпросните автори обаче са постигнали практически непостижимото, увеличавайки го поне тройно по два особено хитри начина. Първият е ориентацията. Както знаеш, ако си играл поне един три де куест, светът в тях е разделен на квадрати като всеки един квадрат обхваща някоя от преждеспоменатите рендърирани локации, из които можеш да се оглеждаш и да вършиш разни куестаджийски работи като събиране на предмети и решаване на пъзели. Ако от локацията, където се намираш в момента можеш да преминеш в съсе-

ден квадрат-локация курсорът ти се превръща в някакъв вид стрелка и чрез кликване прескачаш на съответното място. В настоящата игра системата на придвижване е практически същата с мъничкия бонус, че квадратите са с абсолютно произволни размери. Така когато се намираш на входа на - примерно - дълга тридесетина игрални метра бална зала с маса и свещник по средата и кликнеш напред, за да огледаш свещника, съвсем спокойно можеш да се озовеш в кухнята в съседство, прескачайки цялата зала барабар с масата. Просто авторите на играта са решили, че в тази зала няма нищо интересно за правене и гледане. Нямаш си представа колко дезориентиращо действа при положение, че голяма част от местата, из които ще се движиш са подтискащо еднообразни. Но това не е всичко.

Звуци и гледки от Наутилус



Ако случайно се окаже, че преждеспоменатия свещник е важен за действието и крачката напред те отведе до него камерата неминуемо ще се завърти така, че при движението той да попадне зад гърба ти. Така при всеки преход от място на място ще ти трябват няколко секунди за да се ориентираш къде си, откъде идваш и накъде си се запътил.

Като втори метод за удължаване на игралното време идва ужасяващата неоткриваемост на необходимите ти предмети. Гарантирам ти, че ще спечеш още във второто помещение от Наутилус, търсейки черно топче по-малко от курсора ти, напълно сливащо се с един тъмен рафт освен ако brightness-а на монитора ти не е над 70. Такъв пиксел-хънтинг не бях виждал от години, честно ти казвам. Ако случайно тръгнеш да играеш TSON имай предвид, че курсорът ти, въпреки че е кръгъл, действа на принципа на стандартната миша стрелкичка и за да бъде отчетен някой предмет като взимаем или използваем тряба да попадне на ръба на горната лява част на кръгчето.

С помощта на тези гениални решения - подсладени от сравнително рядката за куестовете опция да се споминеш в някои по-драматични моменти - лутането из Наутилус може да ти разсипе нервната система за отрицателно време. Какво остава за удоволствието от играта.

Факт е, че ако си от старата гвардия куест маниаци TSON може да ти донесе нещичко от старата тръпка, но за непристрастени геймъри заглавието е абсолютно непрепоръчително. Беглите свежи моменти като този, в който подкарваш подводницата и ти се налага да сновеш между картографското звено, за да установяваш нужните координати и до прилежащите към руля устройства - за да ги въвеждаш, могат по-скоро да раздразнят глада ти за свястна приключенска игра отколкото да го утолят.

И аз съжалявам.

■ ОЦЕНКА: 45%
■ Прилича на:
Drakula

Автор: Snake

Оскарите

The 74th Annual Academy Awards

The Lord Of The Rings

Церемонията

Както би трябвало прекрасно да знаеш, ако се интересуваш от кино, на 24 март в чисто новия Кодак Тиътър в Холивуд се проведе церемонията по връчването на най-престижните филмови отличия. Оскарите.

Въпреки сериозния си брой номинации, първата серия от мащабната трилогия на Питър Джаксън по Толкиновият Властелин отнесе само четири награди, при това в техническите категории, с което Академията за пореден път доказа консервативността на критериите си. Наместо епоса на Питър - който буквално пренаписа правилата за правене на добро кино - с престижните отличия за най-добър филм и режисура бе отличена драмата "Красив ум" на Рон Хауърд. Напълно логично решение при положение, че американците обожават социално-ориентираните и политически коректни истории за хора с недъзи, намерили своето място в сплотеното "ю ес" общество. За феновете на Толкин остава смътната надежда, че някоя от следващите две серии, които - съдейки по книгата и уповавайки се на безрезервната ми вяра в таланта на новозеландския режисьор - трябва да бъдат още по-мащабни и драматични, ще отнесе статуетка за филм и режисьор. Твърде смътна обаче.

Събитията от 11 септември закономерно оставиха своя отпечатък върху вечерта на церемонията. Трагедията бе спомената в доста добре написаната реч, с която Том Круз откри раздаването на Оскарите и бе почетена с няколко минутен филм за Ню Йорк на гения Уди Алън, комуто впрочем дължим и двете най-забавни минути от вечерта на 24-ти. Наред с прякото почитане на жертвите от атентатите обаче станахме свидетели и на отражението, което повишеното ниво на патриотизъм и идеите за обединяване на нацията пред лицето на световния тероризъм даде върху решенията на Академията. И господата тръгнаха да награждават негрите, пренебрегвани сериозно до този момент при раздаването на Оскарите. И - както и сам си забелязал - наградиха практически всичко черно, номинирано в някаква категория (без Уил Смит, де, ама то всичко си има граници), удряйки финалната поанта с Оскара за цялостно творчество на първия голям черен актьор - Синди Поатие. Така се сдобихме и с историческия момент, в който негър... да де - афроамериканка - взима награда за най-добра актриса в лицето на симпатичната Холи Бери, която успя да разплаче половината зала с театралната си истерия. Американците, милите, просто обожават подобни моменти. Церемонията естествено беше водена от Упи Голдбърг, която не пропускаше да пусне някоя свежа и крайно прозрачна шегичка относно пренебрежението на американския народ към братята с черен цвят на кожата. Но резултатът е постигнат. Нацията е обединена, негрите са с нас, дори и надрусаният като животно, за да не вземе да строши нещо в залата, нобелов лауреат Наш (чиято роля се изпълнява от неотличения-защото-е-бял-австралиец-и-се-прави-на-много-отворен Ръсел Кроу в "Прекрасен ум"), е готов да развее американското знаменце. Реваншизмът се отрази благоприятно и на тоталния аутсайдер - композитора Ренди Нюман, държащ рекорда за брой номинации - 16 на брой, отнесъл тази вечер първата си златна статуетка за безкрайно глупавата песничка "Ако те нямах" от филма Таласъми ООД. Както се изцепи и самият Ренди - "Не мога да повярвам, че получавам Оскар за това нещо...".

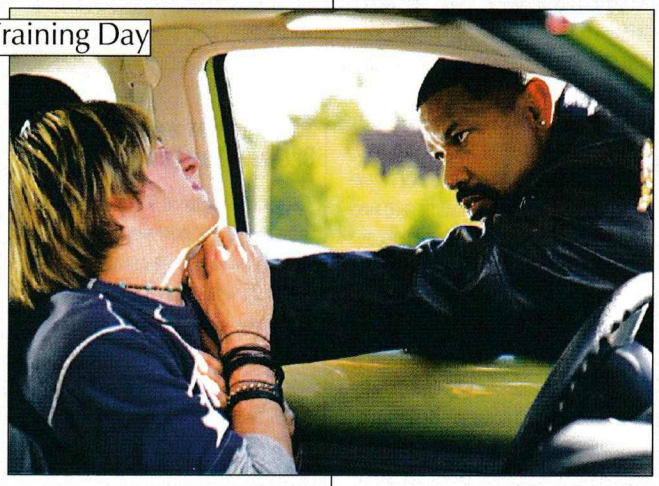
Shrek

Тъжното е, че Дензъл Уошингтън, а най-вероятно и Холи Бери, напълно заслужаваха престижните си отличия и организираната от Академията "черна вълна" успя единствено да обезсмисли актьорските им постижения. Което ни връща към вечната истина, че при подобен род социално-политически прояви винаги страда истинското изкуство. Както каза Упи Голдбърг - Оскар е единствения 74 годишен мъж, който може да изкара три часа без виагра. Въпросът е дали някоя ще иска да си легне с него, ако

продължава в този дух.

Основните отличия:

Най-добър филм:
Номинираните:
"Госфорд парк"; "В спалнята"; "Властелинът на пръстените": Задругата на пръстена; "Мулен Руж"; "Красив ум".
And the Oscar goes to:
"Красив ум"
Змийски коментар: Ако в последно време дочуваш някакви сърцераздирателни напеви на странен мелодичен език и се чудиш за какво става дума, на секундата ще те просветля. Елфите оплакват "Властелинът…". Към тях се присъединява и нестройния хор на сплотения ни редакционен колектив. Нищо против драмата на Рон Хауърд, но мисля, че освен шедьовъра на Джаксън в горния списък има още едно заглавие, по-


Training Day

достойно за тази награда от нея. Гениалният постмодерен мюзикъл на Баз Лурман - "Мулен Руж".

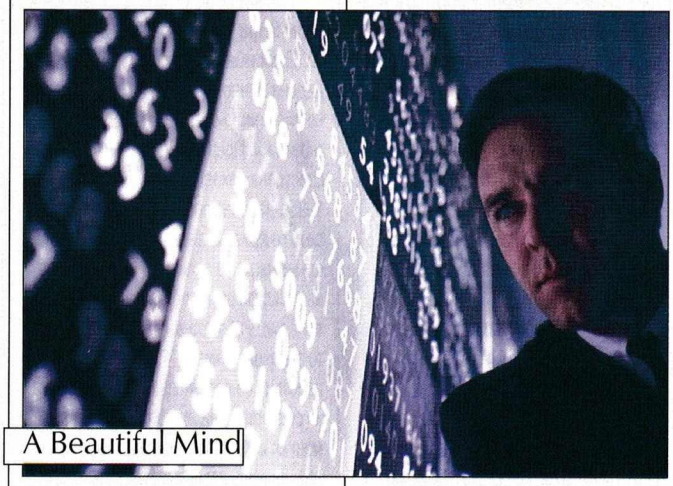
Най-добър режисьор:
Номинираните:
Робърт Олтман ("Госфорд парк"); Питър Джаксън ("Властелинът…"); Рон Хауърд ("Красив ум"); Дейвид Линч ("Мълхоланд драйв"); Ридли Скот ("Блек Хоук").
And the Oscar goes to:
Рон Хауърд
Змийски коментар: От Академията сякаш се опитват да докажат на хората, че "Красив ум" наистина е филмът на годината, давайки му и втората по престижност награда, пренебрегвайки четиримата титани, споделящи списъка с Хауърд.

Подържаща женска роля:
Номинираните:
Дженифър Конъли ("Красив ум"); Хелън Мирън ("Госфорд парк"); Маги Смит ("Госфорд парк"); Мариса Томей ("В спалнята"); Кейт Уинслет ("Айрис").
And the Oscar goes to:
Дженифър Конъли
Змийски коментар: Всички бяха наясно с тази награда, включая и самата Конъли, която при статуетката си с крайно безразлично изражение, прочете си списъчето с благодарности с тона, с който сигурно купува дамски превръзки в аптеката и си седна.

Подържаща мъжка роля:
Номинираните:
Итън Хоук ("Тренировъчен ден"); Бен Кингсли ("Секси звяр"); сър Йън Маккелън ("Властелинът…"); Джим Броудбент ("Айрис"); Джон Войт ("Али").
And the Oscar goes to:
Джим Броудбент
Змийски коментар: Абсолютен шок. Желязната логика показваше, че следвайки неприятно консервативните си принципи от Академията няма да наградят "Властелинът..." в никоя от по-сериозните категории и ще замажат очите на феновете, връчвайки статуетка на Маккелън за ролята му на Гандалф. Британецът обаче бе пренебрегнат за втори път (след "Богове и чудовища") и Оскарът отиде при мухлявия Броудбент.

Главна мъжка роля:
Номинираните:
Ръсел Кроу ("Красив ум"); Дензъл Уошингтън ("Тренировъчен ден"); Уил Смит ("Али"); Шон Пен (Аз съм Сам); Том Уилкинсън (В спалнята)
And the Oscar goes to:
Дензъл Уошингтън
Змийски коментар: Оставяйки настрана куриозния факт, че при три поредни номинации в тази категория Ръсел Кроу взе статуетка за единствената си роля, изискваща повече мускули, отколкото актьорски талант, трябва да призная, че Дензъл си е заслужил Оскара. Тъпото е, че "черната вълна" , организирана от Академията, напълно обезсмисля постижението му до простичкото "Даваме ти го, 'щото си черен."

Главна женска роля:
Номинираните:
Никол Кидман ("Мулен Руж"); Холи Бери ("Балът на чудовищата"); Джуди Денч ("Айрис"); Рене Зелуегър ("Дневникът на Бриджит Джоунс"); Сиси Спесък ("В спалнята").
And the Oscar goes to:
Холи Бери
Змийски коментар: Втори голям шок за всеки, който към този момент от церемонията още не се е усетил за идеята да се компенсират на куп всички "актьори от афро-американски произход" и е вярвал на прогнозите, че наградата ще отиде при Кидман. Слабичък театър на Бери при вземането на Оскара (дано в Балът… се справя по-добре), но пък си струваше да я огледаме в цял ръст с тази рокля. Пък и да ти кажа, откакто Бери си показа циците в "Парола риба меч", цялата ни редакция е твърдо зад нея във всичките й начинания.


A Beautiful Mind

Най-добър анимационен филм:
Номинираните:
"Шрек", "Таласъми ООД", "Джими Нютрон".
And the Oscar goes to:
"Шрек".
Змийски коментар: Логично…

По-малките отличничета:
Наградата за оригинален сценарий отиде при Госфорд Парк, с което на гениалния, но вечно забравящ правилата на комерсиалното кино Мементо не му остана нищо друго освен да си залепи на видно място една бележка "Никога вече не се доверявай на Академията".
Статуетката за адаптиран сценарий отиде при филма на вечерта - "Прекрасен ум" и Академията постави последната удивителна на пренебрежението си към текста на Толкин, чиято чудесна адаптация от страна на Питър Джаксън и Франк Уолш бе най-реалният победител в тази категория.
При операторското майсторство, визуалните ефекти, грим и музика нещата за малко си дойдоха на мястото с награди за "Властелинът...", налагащ - прости ми, че се повтарям - стандарти във всяка една от съответните категории със смазващата си визия и музика, градяща почти половината от екранното внушение на епоса. В добавка трябва да отбележа, че "Властелинът..." е един от малкото филми, чиито ефекти имат за цел да не се забелязват, осигурявайки само фон за човешкия елемент в историята. Аман от годзили. Въпреки двете си номинации - съответно за "Изкуствен интелект" и "Хари Потър и философския камък", Джон Уилямс не напусна мястото си на диригент по времето на церемонията, защото и двата саундтрака бяха обидно слаби за класата му. Стегни се!
"Блек Хоук" на редовно пренебрегвания Ридли Скот си отнесе съвсем заслужени статуетки за звук и монтаж, а бозавата патриотична драма "Пърл Харбър" бе почетена в единствената категория, където имаше някакъв шанс - тази за монтаж на звукови ефекти.
Мюзикълът на Баз Лурман "Мулен руж" спечели награди за костюми и декори, а "Амели" на Жан Пиер Жьоне (когото познаваме от "Пришълецът 4"), качил се в последно време на десето място в класацията за най-добрите филми на imdb, си отнесе един гол банан след като при три налични номинации загуби дори и в категорията за чуждестранен филм от босненския Ничия земя.

Автор: Un-DeaD

Веселин Ханджиев

Здравейте пак! Новото издание на любимата на всички Ви (пък и на нас) рубрика "Профили" този път ще е малко по-различно. След дълги умувания с колегите в редакцията единодушно решихме, че е крайно време да оставим малко настрана западните величия и да обърнем орлов поглед към родните такива, към някои от хората стоящи зад българската гейм индустрия, нейното развитие и прогрес. Още повече, че те според нас заслужават дори повече уважение и интерес, предвид условията, в които са принудени да работят. Дори не се наложи да умуваме - името веднага проблесна в съзнанията на всички ни - Веселин Ханджиев.

За незапознатите (Shame on you!!!) - това е човекът, основен инициатор и двигател в създаването на "Цар", понастоящем основател на компанията "Black Sea Studios", разработваща новото българско заглавие с работно име "Stone & Steel". В това представяне няма да се спираме обаче на настоящите и бъдещи проекти на Веселин и екипа, с който той работи. Тази статия има за цел да ви запознае с личността, човекът Веселин Ханджиев.

И така:

Весо (така приятелите се обръщат към него) е роден на 04.09.1969г. в град Русе. Живял там до 1976г, след което се премества в София. До 8-ми клас учи в 114-то училище, а от девети до единадесети - в 18-то на "Пиротска". Приемат го задочно в Техническия Университет (тогава - МЕИ), специалност "Изчислителна техника" (какво ли друго всъщност). Завършва семестриално пети курс, установявайки, че този университет никога не е имало какво толкова да му даде и, както се казва по нашенски, си вдига шапката (всъщност историята е далеч по-оплетена и интересна, но не е тук мястото за нея). Още по време на обучението си е работил на няколко различни места като, след това продължава да се развива в същата насока. Едно от по-запомнящите се места, където е работил е фирма "Microcom" - тогава представители на Borland (сега Inprise) и първи легален вносител на игри у нас - дистрибутирали са игрите на Microprose. От тази фирма Веско е запазил особено "топли" чувства към една публична личност, доста (печално) известна сред интернет-обществото у нас - Вени Марковски. Както и да е - това също е друга история...

Тук ще отворя малка скобка, за да ви кажа, че подготовката на настоящата статия протече така, както винаги съм искал - на маса, с мезе и "една, че две, че три... - усилни и паметни"... бири! Часовете някак сами изтекоха без дори да усетя как са се изнизали. Весо се оказа невероятно увлекателен събеседник. С чувство за хумор и онази особена, характерна, като че ли, само за някои хора, живущи на нашата географска ширина тъжна житейска мъдрост. Това бяха сред най-хубавите ми няколко часа, прекарани в компания.

Ако можеше всеки път да е така... ех, мечти, мечти...

Но да се върнем на темата:

Откакто е започнал да се занимава с компютри, Веселин мечтае да прави игри. Дори има някои малки игрички, създадени лично от него, които според него не били нищо особено, но поощрили интереса му. През 1992г. дори написва собствена походова стратегия. През 1995г. започва работа в "Хемимонт", където го привлича най-вече мисълта, че ще може да се занимава сериозно с това, за което винаги е мечтал - игри и мултимедия. Работата върху "Цар" в началото започва с екип от 4 души, който в последствие се разширява. За "Цар" смята, че се е получила точно такава каквато е мечтал и каквато е искал да бъде. Считам, че това, заедно с факта, че играта наистина е великолепна, е всичко, което трябва да бъде казано за този му проект.

Веско напуска "Хемимонт" на 01.05.2001г. и на 07.05 същата година (иначе казано - една седмица по-късно), обявява създаването на новата си фирма - Black Sea Studios. Както вече казах - подробности за проекта, върху който работят в момента - "Stone & Steel", а и за бъдещите им разработки няма да пиша, само ще спомена, че ако екипът успее да реализира всичките си идеи за играта, то тя ще предизвика фурор в жанра на RTS-те. Казвам това и се подписвам под него с две ръце!

За самия г-н Ханджиев (с оглед на следващите редове ми се ще да съм малко по-официален) може да се говори много и при това да се каже доста - не, не е безсмислено изреченията, замислете се.

Например това, че именно от него научих един нетрадиционен начин пушачите да намалят цигарите наполовина, метод, който самият той практикува от няколко години. Начинът е прост - поради което гениален - той просто къса всяка цигара наполовина, преди да я запали и пуши останалата част ;-). Но това, макар да е част от колоритната личност на Веселин, не е толкова важно. По-важното е това, което признах и на самия него и което сега ще споделя с вас, а то е, че Веселин е сред малкото истински патриоти, които съм срещал. Наистина го мисля. Освен това мисля да заведа някъде Дидо (Фрийман) и да го черпя докато почне да моли за пощада, заради това, че успя да склони Веселин за това интервю. (Колега, това го прочетох и го запомних, така да знаеш - бел. на един, който никога не моли за пощада). Искрено се възхищавам на дързостта му да остане в България, отхвърляйки офертите на не една и две западни компании и на вярата му, че точно тук е мястото където може, а и иска да създаде най-големите си шедьоври. Което, поне аз, вярвам, че ще се случи. Както той самият каза: "Да замина да работя някъде другаде - това значи да се откажа от себе си, да стана друг човек. Не ме интересува дали тоз другият, може би ще е по-добър от мен. Това няма да съм аз!".

И това изречение, като че ли, изчерпва всичко, което има смисъл да се казва в тази статия.

Останалото - многото още, което няма да намери място на тази страница, охарактеризиращо личността на един, всъщност обикновен човек, но с необикновени идеи и идеали, - ще си го запазя за себе си.

Или ако трябва да си го кажа, така - по нашенски, редакционно му - Весо, деба, голям пич си (човече, т'ва не е четка!), да не говоря за това, че и на бири не мога да се меря с тебе... но ще потренирам за следващото интервю, така че - пази се!

Пожелавам ти успех за бъдещето ти в личен план и начинанията ти. Пожелавам ти да запазиш стремежа си да мислиш в дълбочина за игрите и освен системата от правила да ги градиш на нещото, за което няма по-точна дума от - философия.

"Един ден от живота на Веселин Ханджиев:"

"Събуждам се около 9 сутринта. Пия кафе в къщи (+ половин цигара). Къпя се. Отивам на работа около 10.30ч. До към 11.20 чета пощи и ако трябва - отговарям. След това до около 12.00ч. браузвам из Интернет. На работа съм до към 20 часа. Прибирам се около 21-21.30. Чат пат в къщи играем на PlayStation 2. Много обичам да гледам новини. Лягам си и чета до към 2.30-3.00 сутринта. Заспивам."

"Любими неща: "

Игра - Civilization 2
Дума - Ебаси
Музика - Тежка, с повече китари (Групата, която винаги ме е кефела най-много е Metallica)
Цвят - Черно
Web страница - www.google.com
Анимация - Tom & Jerry
Облекло - Скъсани дънки и черна фланелка без никакви картинки по нея
Храна - Палачинки
Държава - България
Време - Дъждовно, но не студено
Животно - Ягуар
Кола - Ягуар
Миризма - "Laura Biagiotti"
Число - 7
Език за програмиране - Всеки нов
Език - Български
Секс поза - Аз отгоре, отдолу никой
Питие - Бира

Автор: Balrog

Banjo-Kazooie

Година на излизане: 1997
Конзола: Nintendo64
Производител: Rear
Емулатор: Project64 v.1.4

Хубав слънчев ден, по-скоро ранна утрин - някъде към 10, 10 и нещо. На малката зелена полянка се кипри спретната къщурка, със едно мече отпред. Мечето си приказва нещо с една кълтица. Отвътре се разнася юнашко хъркане. Да надникнем. Стаята е добре подредена, на голямото легло до прозореца спи расов мечок. На закачалката до леглото се поклаща синя раница. Идилия. В този момент отвън се чува звук на търкал. Той не успява да пробуди мечока, но събужда... раницата или по-скоро онова, което е вътре. От раницата подава глава едно пиле. То прилича на голяма пуйка с клюн, като кръстостка между този на пеликан и чапла. На цвят птицата е огнено червена. Странното същество успява да събуди мечока и да го изкара навън, тъкмо навреме, за да може последният да види как сестра му изчезва в далечината, качена на метлата на една грозна и доволно зла вещица - Грунтилда.

Оттук започва вашия път като покровител на странното дуо мечокът Банжо и пилето Казууи. Банжо е шармантен в жълтите си раздърпани къси панталонки, пристегнати с широк колан и разгърдената риза, със синята раница на гърба - най-добрият и безопасен транспорт за едно пиле. Целта е ясна - трябва да спасите малката сестра на Банжо. А за да го направите, ще трябва да наредите големия пъзел, съставен от 9 нива, събрани в пещерата на вещицата.

Преди да се впусна в обяснения за това как се играе играта, нека първо ви обясня как "работят" нивата. Има общо 9 нива плюс един огромен свят (Бърлогата на Грунтилда), който ги свързва в едно. Нивата са представени от недовършени пъзели, висящи по различни места в бърлогата на вещицата. За да минете някое ниво, ще трябва да влезете в него, да съберете разнообразни предмети (100 ноти, 10 парченца от пъзел и 5 цветни птички). С помоща на събраните ноти отваряте т.нар. "музикални врати", парченцата ви трябват, за да можете да довършите следващия пъзел и да добиете достъп до следващото ниво. Звучи просто, нали? Тук изненадата е, че и е просто. Трябва само да свикнете, че всяко едно от нивата е абсолютно НЕлинейно и само по себе си е комплексна задача. Ще ви се наложи да изпълнявате различни малки задачки, за да се доберете до заветното парченце от пъзела. Примерно има един пират, който иска да му занесете съкровището от потънал галеон, за да ви даде парченцето от пъзела, на друго място пък се налага да съберете 5 магически черепа, за да ви превърнат в хлебарка, за да допълзите до... познахте - пак до парченце от пъзела. За да можете да направите всичко това, героичното дуо си взаимодейства по невъобразим начин. Всеки едни от специалните удари и движения заучавате от кълтицата (как му хрумват на кьоравия бозайник тия идеи нямам представа). А какво представляват, просто трябва да видите, за да повярвате. Когато Банжо е поставен пред препятствие, което не може да преодолее, той се уповава на пилето/пуйката (както искате го наречете). Имаме значи стръмен хълм, по който мечо не може да изпълзи: най-лесното решение е да поиска помощ от пилето и той го прави. Посредстом елементарна клавишна комбинация пилето илиза от раницата, оставя мечката да легне на гърба му и търти да бяга нагоре по склона. Изобщо, почти всички движения, които изпозва дуото, са комбинацията от двете животни. Как мислите, че се прави дълъг скок? Или висок скок? Банжо скача, а пилето помага, като изкача внезапно от раницата и разперва криле.

Цялата игра е издържана в подобен купонджийски стил - враговете варират от скачащи миди, хвърлящи портокали шимпанзета гигантски раци и пр. до бикове и акули. Само трябва да прочете (героите не говорят) как се заяждат пилето и кълтицата и ще се срутите от смях. Когато въпросния съсгоглед бозайник ви учи как да използвате jump pad-вете, Банжо възкликва "Ох, не мога, уморих се вече да подскачам.", а кълтицата отвръща "Спокойно, мой човек, пуйката ще върши цялата работа." Лафове като този преливат от играта и правят геймплея много рапускащ. А когато ги съчетаем с прекрасно анимираните движения на героите ви (трябва да видите как плува този странен мечешко-пилешки хибрид) няма начин да ви писне. Твърде е забавно.

Управлението в играта е леко и интуитивно (какво друго можем да очакваме от Rear?), нивата са просторни и разчупени, звуците са приятни и на място, музиката е рапускаща и тематично свързана с нивата. Изобщо - мечта! Какво да ви кажа - конзолите още веднъж доказват, че или за тях игрите се правят с по-голяма доза хъс и желание или просто светът се върти наопаки.

Играта, приятелю, е поредното доказателство защо Rear имат 4 игри в Топ10 на вечните игри. Поредният шедьовър, на който имах удоволствието да се насладя. Явно този месец някой там горе ме обича. Дано се пробваш и ти да поиграеш малко на отритнатите от масовия геймър конзолни игрички. Те не са нито долно качество дигитално забавление нито са под интелектуалното ти равнище. На тези, които ще се пробват - успех.

Играта е тествана на:
PIII800 128RAM Ge-ForceGTS 32MB в 1024x768x32bit играта вървеше прекрасно.
В името на професията я играх и на PII233 196RAM RivaTNT2 32MB в 320x200x16bit - играта може да се играе, ако имате слонски нерви. Оказа се, че аз нямам...

workshop.headoff.com

Devil May Cry

Автор: Balrog

- Производител: Capcom
- Разпространител: Capcom
- Интернет: www.dmc.com
- Системни изисквания: PlayStation 2
- Жанр: Екшън от трето лице

Късметът е сред най-субективните фактори в познатата ни Вселена. Когато го имаш на своя страна, всичко е ОК, ако ли не - преживяваш някак. Та същият този късмет наскоро благоволи да ми се усмихне и да ми покаже колко сляп съм бил всъщност. Позволете ми да споделя новото си знание с вас...

Ей там, зад заграждения с бодлива тел във вашите мечти, точно зад бариерата с надпис "не преминавай, Конзоли!", се крие един ужасяващо пълнокръвен и красив свят, за който малко от "геймърите" в България си дават сметка. Емулаторите и компютърните игри са просто сянка на днешните конзолни игри. Не върви някой, който се възприема като геймър и за когото "гейменето" не е просто мимолетен проблясък в битието му, с лека ръка да подминава това, което се вписва в бъдещето на компютърните игри с едни от най-ярките и блестящи багри. Ако след тези няколко реда сте решили, че си залужава да прекрачите заграждения и да разширите кръгозора си, тогава тази статия е за вас. Тя ще ви представи игра, която - спокойно мога да кажа - и до днес е без аналог и достоен опонент в света на персоналните компютри, игра, която смазва играча - смазва го физическиz, прекарвайки го през зъбчатата преса на най-бруталния геймплей виждан някога, мачкайки с истерична жестокост най-първичният от всички инстинкти - инстинктът за оцеляване.

И така, приятели, елате с мен на едно пътешествие с неясен край. Елате на разходка с Данте.

Кой знае защо Земята винаги е криела неизмерима притегателна сила за попълзновенията и завоевателските амбиции на какви ли не нашественици. Две хиляди години преди нашето време Господарят на преизподнята стигнал до извода че "Само Един свят не стига" и, логично, решил да си завземе втори, нашия. Един от генералите му обаче се съжалил над хората и ги защитил от ордите адови. Дълго живял Спарда сред хората, достатъчно дълго, за да се научи на земната любов, да намери смъртна жена, с която да я сподели и да отгледа сина, плод на тази връзка. Наполовина демон, наполовина човек - Данте. Но Господарят на демоните не забравил предателството, безсмъртните се отличават с дълга памет. Той собственоръчно убил Спарда.

Данте дълго живял като наемник на свободна практика и собственик на бара Devil May Cry. Всичко при него си било точно и ясно. Докато един ден в бара не се появява тайнствената и красива Триш и отправила на Данте оферта, която той не можел да откаже. Предложила му възможност да отмъсти за бащината смърт и да спре Господаря на злото във втория му опит да превземе човешкия свят...

Първото нещо, което ще изтръгне стонове на удоволствие от играчите е графиката. Самият Данте изглежда феноменално - същински жътвар, бог на смъртта, оживял във фантазията на най-великия създател на комикси. Със сребристата си коса, кърваво червеният кожен шлифер и високите черни кожени ботуши, той провокира у всеки неистовото желание да се отъждествя с него. Светът, зад табелата "Ловният сезон на изчадия, открит!" е детайлно пресъздаден. Само трябва да видите замъка, в който се развива действието, просторните му коридори, статуите и картините, тъмните мазета, огромните градини. Всичко това е прекрасно представено и построено в готически стил а полуразрушените арки и колонади само допълнително подчертават чудовищните му размери. Нямат чет пътите, в които съм се улавял да мълвя с потрес и преклонение: "Ето, това е най-красивото място, което съм виждал някога в игра!". Разходката в дебрите на готическата архитектура е пиршество за сетивата. Звуците са точно на място - силни и добре подбрани, доволно разнообразни, винаги такива, каквито трябва да бъдат. Музиката е следващото нещо, пред което си заслужава да сведем поглед. Аз лично не слушам електронна музика но тази е една друга електронна музика. Тя дърпа напред, напомпва адреналина, изпълва със стръв и агресия, сгъстява желанието за сеитба, за погром сред демоничните изчадия. А те заливат нивата с присъствието си, всеки убит противник носи както удволетворение така и капчица съжаление. Защо не е издържал още малко! Но съжаление играта не толерира, тя култивира в играча убиец, брутален и садистичен виртуоз в изкуството, наречено "смърт". Геймплеят, като цяло, заличава всяко друго усещане, изтиквайки на преден план единствено препускащия във вените адреналин. Данте има уникалната възможност да борави с огнестрелни оръжия без ограничения от муниции и други такива глупости. Той разполага с арсенал, на който би завидял всеки уважаващ себе си, застаряващ екшън герой като Рамбо, примерно. В началото само с един поовехтял меч, подарък от татко и два автоматични пистолета, като според мен последните са най-доброто огнестрелно оръжие в играта, а по-късно с рязаната двуцевка и ракетомета, с Мечът (Аластор) и Огнените боксове, както и с още няколко хладни оръжия, които нямат

дрямало някъде дълбоко мен, в непрогледния мрак, затрупано от пластовете цивилизованост пробягваха като мравешко нашествие по гръбнака ми и изправяха космите на тила ми, гледайки как покрай съвършеното лице на героя прелитат месинговите гилзи, обагрени с кръвта на поредната жертва, висяща безпомощно във въздуха, потръпваща при всеки следващ изстрел на пистолетите, а единственото което държи гърчещото се тяло на три метра над земята е кинетичната енергия на всеки един куршум, забиващ се в плътта. И през цялото това време Данте отстъпва и се пази от налитащите врагове

толкова широко приложение, Данте превръща нивата в оживяла фантазия на Тед Бънди. Касапница! Основната валута, с която се "ъпгрейдва", сдобивайки се със специалните си удари, комбота, здраве, кредити и Devil Trigger (представете си подобрената версия на Quad Damge-а) са "душите" на убитите врагове. Същото става и с намирането на специални руни. Ударите за хладните оръжия могат да се закупуват само от пазара. Иначе казано: смъртта на враговете е живот за Данте.

На фона на всичко останало пъзелите в играта, макар и твърде елементарни, чудесно допълват преживяванията и изострят сетивата.

Дойде време да разкажа и за това което прави играта брутална. Боят, клането, всичките 97% геймплей незаети от мирно придвижване из нивото и гледане на кът-сцени. Започнах с това, но пак ще го кажа - играта е смазваща, наситена с пресована динамика, дотолкова, че неусетно движенията на тялото ти започват да се синхронизират с тези на самия герой. И кървава. Понесен, летящ на крилете на божественото всемогъщество, толкова силно и ярко, че искам да крещя от ярост и от болка, треперещ от ненавист и глад за смърт, искащ още и още, гърчещ се в хищна ненаситност... така премина за мен една голяма част от играта. Красивата, равнодушна елегантност, с която Данте лишава телесната форма на демоните от съдържание е унищожителна за всякакви критерии за екстазно преживяване. Тръпки..., от нещо неописуемо и непознато, нещо без дори сянка от емоция да озари лицето му. Разтърсващо.

Ето ви пример за бойна сцена:

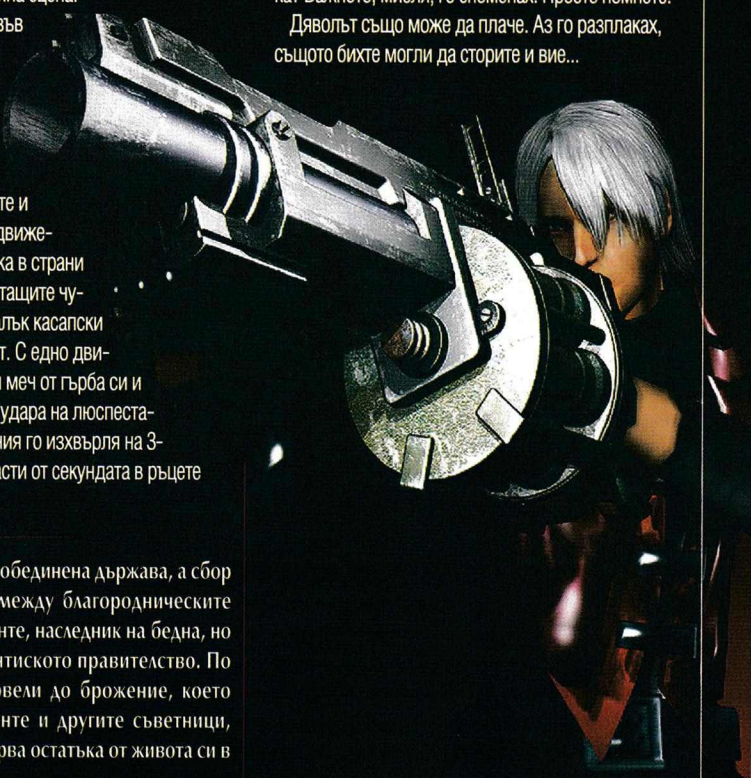
Просторна полянка във вътрешния двор на замъка. На повяхналата трева се валят телата на 3 раптора, още четири са изправили снага срещу Данте и налитат. Със заучено движение героят прави крачка в страни пропускайки 3 от налитащите чудовища и заформя малък касапски спектакъл с четвъртият. С едно движение сваля огромния меч от гърба си и нанася няколко бързи удара на люспестата твар, като с последния го изхвърля на 3-3,5м над земята. За части от секундата в ръцете му се озовават пистолетите и Данте почва да се къпе в дъжд от нагорещени гилзи и струите кръв, изпомпвани от могъщото сърце на гнусната твар през дупките на тялото й. Тя погива безславно преди първият от другарите му да е доближил нашето момче на по-малко от 2м. Следва висок отскок във въздуха, движението се забавя, а Данте сипе божия гняв върху оредялото стадо от динозавъчета. С ранените и нещастни противници, той се разправя с Огнените Боксове. Боят е неравен, но прекрасен. Данте приема демоничната си форма (нали не сте забравили, че баща му е демон - Devil Trigger-а се активира и трае известно време), разгръщайки напълно мощта си, докато "спешлът" изтлее. Но този път времето се оказва напълно достатъчно, за да взриви екрана, разпръсквайки огнени вълни след всеки удар на боксовете и подпалвайки враговете, които изпопадат овъглени на тревата.

Разбирате ли - няма друга такава игра!

Богатството от движения и финтове е впечатляващо. Реално играта не задължава да заучавате комботата и специалните удари, можете преспокойно да прогресирате и с най-примитивните удари. Желанието да се видят обаче е нещо, което не може да се пренебрегне. Да се види как Данте подхваща някоя от по-коравите гадинки с боксовете, изкривявайки го като празна кутийка от бира, засипвайки го с все по-сложни комбинации от удари, докато накрая прекрачи над разкривеното и бездиханно тяло е преживяване за цял живот. Желание за убийство в най-първичната му и чиста форма.

С това ще привърша. Още много неща могат да се кажат, но ние не сме списание за конзоли, нали така? Важното, мисля, го споменах. Просто помнете:

Дяволът също може да плаче. Аз го разплаках, същото бихте могли да сторите и вие...



Данте Алегиери (1265-1321)

Роден във Флоренция, Италия през 1265. По това време Италия не е била обединена държава, а сбор от малки княжества и градове-държави. Сблъсъците и конфликтите между благороническите фамилии били постоянен източник на размирици и граждански войни. Данте, наследник на бедна, но благородна фамилия бил избран за един от седемте, съставящи флорентиското правителство. По време на майския фестивал през 1300 година уличните сблъсъци довели до брожение, което ескалирало в гражданска война. Прекият резултат от нея бил, че Данте и другите съветници, управляващи града, били прогонени от Флоренция завинаги. Данте прекарва остатъка от живота си в изгнание.

Връх на неговото творчество се явява "Комедията", това е история, която "започва в мъка и свършва с радост". Данте кръщава творението си просто "Комедията", но по-късните италиански писатели, споменавайки неговата творба я наричат "Божествена Комедия". Под това име тя ни е позната и днес. Данте завършва първата от трите части през 1314, а последната малко преди смъртта си. Той умира във Венеция през 1321 година.

P.s. За да не сметнете, че сме голословни на диска към списанието сме поместили филмче със сцени от играта. Вижте за какво става дума.

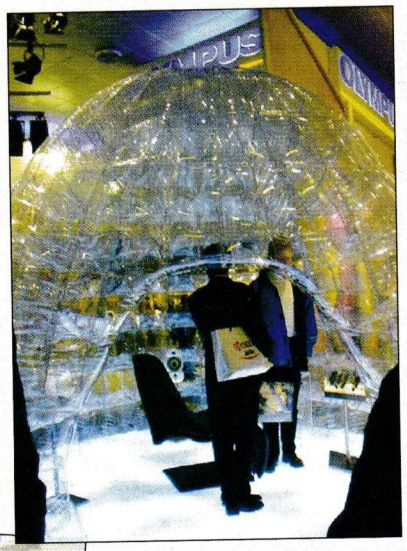
Автор: FonManiac

CEBIT 2002

Кой каза, че на земята нямало рай?

Та, кой каза, че на земята нямало рай? Има, има! Само че, не седи на едно място - тъкмо го откриеш, и той изчезва. Най-лошото е, че понякога знаеш къде е рая, но не те пускат там... Е, сега с помощта на Gamers' Workshop и заедно с мен, ще надникнем в Хановер, където от 13 до 20 март се помещаваше хардуерният рай - изложението CEBIT. Нали всички знаем какво е CEBIT? Най-голямото световно изложение на продукти в областта на компютри, мрежи, телекомуникации, периферия, всякакви електронни "неща", които е извадило на бял свят човешкото въображение? Оооо, дааа! За запалените хардуеристи, CEBIT е каквото е Пръстена за Хари Потър... Чакай малко, май не беше така - исках да кажа, каквото е метлата за Гандалф. Радостта и щастието не могат да бъдат помрачени нито от стотиците хиляди други хора наоколо, нито от факта, че се чувстваш като детенце пред магазин за играчки, което знае, че е обречено само да гледа всичките прекрасни неща през витрината. Но, да бъдем позитивни! И ние ще ги имаме тези нещица - след година-две. Търпение и само търпение! Дали някой ме видя, когато пъхнах онова чипче в джоба си? Имам чувството, че охраната ми обръща специално внимание. Ще се престоря, че само разглеждам, за да разсея подозрението им. Престанах да зяпам различните експонати с физиономията на котка пред неохраняван аквариум с рибки и се огледах наоколо - стройни девойки облечени в странни костюми и блестящи усмивки, будки и щандове с дизайн, какъвто нормален човешки мозък не може да си представи, хора, хора, и пак хора всеки от които зяпнал някое технологично чудо - например последния модел на BMW (хич не ми хареса)...

Мотаейки се и разглеждайки небрежно, погледът ми попада на дънни платки Дъна с чипсети SiS 745, VIA KT333, както и новият VIA P4X333 за P4, който поддържа до 32Gb DDR! Гответе се за покупка на много 333 Mhz-ова DDR памет.



Но защо да се ограничаваме до един процесор? Двупроцесорните Атлони са на една ръка разстояние, стига да имате дъно с AMD760 MPX - а такива модели имат EPoX, ASUS, MSI, ABIT, GIGABYTE, Chaintech - какво още чакате? Тук е и ATA133 RAID контролера на High Point, с поддръжка на 8 устройства (осем?). Като сложим и четирите, които се поддържат от дънното, може да си закачите 12 хард диска и... всъщност не знам какво ще ги правите :). Има, разбира се, и доста платки за Intel процесори, с чипсет от Интел или SiS 645 и 655, с поддръжка за новите процесори с шина на 533 Mhz. USB 2.0 присъства навсякъде, но това, което ме впечатлява е, че вече започват да вграждат в дънната музикални карти с поддръжка на 5.1! В допълнение към всичко това, Gigabyte са сложили dual BIOS - два биоса, така че, ако ви влезе вируса Чернобил, или си ъпдейтнете неправилно BIOS-а - вече може да го възстановите, без да плащате на компютърна фирма. Други производители също добавят различни екстри, като възможност за самодиагностика на дънното или автоматично възстановяване на нормалните настройки при неуспешен овърклок. Ей, ама много са големи тези платки! Хич няма да ми се поберат в джоба, а пък не си взех куфара... Ще отида да погледам процесорите.

Какво се вижда в ъгъла на AMD - показват Athlon MP 2000+ (1733Mhz) и Athlon XP 2001 (1600Mhz). Гледам обаче, част от хората отиват някъде отзад. Има там някакъв пазач, но аз доста време съм играл Thief, та да не навлизам в подробности - минах. Отзад имаше демонстрация на новите бебчета на фирмата - процесорите Sledgehammer и Clawhammer. Така и не се разбра, на каква честота работят - предполага се някъде около 1Ghz. Можем да очакваме "чуковете" към края на тази - началото на следващата година. Очакваме скоро и новото 0.13 микронно ядро, което да замени досегашното 0.18 Palomino. Резултатът - по-ниско работно напрежение за процесора и по-малко отделяна топлина (надявам се - и още по-успешен овърклок!).

Intel представят своя Pentium 4 на 2.4Ghz. Показват и модел на 3Ghz с въздушно охлаждане! 3000 Mhz, събрани в една малка пластинка, образно казано. За специално подбрани хора (е там не можах да се набутам) са демонстрирали и

4+ Ghz процесор! Веднага след демонстрацията, процесорът е бил върнат в САЩ - разумен ход, като се има предвид моето присъствие там :). Друго интересно от Интел, като не броим наследника на Itanium - сървърния 64 битов McKinley, е тяхната визия за компютъра на бъдещето. Машината, базирана на някакъв подобен на i845 чипсет поддържа DDR, безжична връзка по протокол 802.11b (което значи 11 мегабита за секунда максимален трансфер на разстояние 90 метра в сграда), вградено видео, вграден шестканален звук, USB2, FireWire, SerialATA (Maxtor демонстрираха работещ SerialATA прототип). Прави впечатление липсата на PS/2 порт, вместо който ще се ползва USB2. Плюс всичко това, в кутията има и вграден приемник на спътниково видео.

Видео! Ето ги и видеокартите Основните играчи са си все същите - Nvidia и ATI. SIS се опитват да пробият, анонсират свой чип, за който твърдят, че ще е подобър по производителност от Geforce 4 MX при равни честоти. Картите с този чип ще поддържат 64-128 Mb RAM и AGP8x. Серията е означена като "330", а моделите се разделят по скоростта на чипа/паметта по следният начин: 183/175 (SiS 328), 200/200 (SiS 332), 250/250 (SiS 334), 300/275 (SiS 336). За съжаление нямаше работещи прототипи и тепърва ще видим реалната сила на тези чипове.

Как се развиват нещата при ATI? Канадската фирма наскоро позволи и на други производители да използват нейните чипове, за да произвеждат собствени видеокарти. Ярък пример е Hercules, които са се отдръпнали от Nvidia и започват да произвеждат ATI - очакваме до месец-два на пазара модела 3D Prophet FDX 8500 LE, базиран на Radeon 8500 на честота 250 Mhz и с 64 Mb DDR, изход за два монитора и TV out. Има обаче и неприятни новини - скоро няма да се появят помощни чипове на ATI. Въпреки слуховете за Radeon 8500 special edition, на изложението такъв нямаше. Фирмата се е ориентирала към интегрирани чипсети за дъна - ще конкурират Nvidia nForce. Характеристиките - Radeon 7000 Graphics core, 3COM вградена ethernet карта, 6x USB 2.0, 6-канален цифров звук и обещания за много други екстри.

Пристигаме и до щанда на Nvidia (който е точно до този на ATI). Няма толкова много хора и аз успявам да се примъкна към някакъв журналист, на когото представител на фирмата обяснява нещо. Чувам, че се изброяват компаниите, които предлагат GeForce видеокарти - Gainward, ABIT, ASUS, MSI, Chaintech, GIGABYTE, ELSA, да не ви споменавам по-малките. Чиповете, които ще бъдат заложени в производството на картите са GeForce4 MX, GeForce4 Ti 4400/4600, като просто няма да се опитвам да ви опиша демото, което вървеше на Ti 4600, нека да тестваме в редакцията екземпляр от тази карта и тогава ще има по-обширна статия :). Направи ми впечатление липсата на чипа GeForce4 4200 - поради маркетингови съображения, той няма да се появи на пазара до няколко месеца - опасенията са, че този чип ще убие продажбите на модели от поколенията 2 и 3, а по мое мнение и на GeForce4 MX. Друго свежо от Nvidia е една програмка, NVDVD, която при гледане на DVD и филми ще ви позволи да използвате пълните възможности на вашата видеокарта.

Тук може би е моментът да спомена и едно интересно предложение от щанда на Intel - седи там една камерка върху един компютър и толкова. Мисля си - какво ли е толкова специалното тук? Оказа се, че в самата камера няма нищо особено, обаче, както един плакат наблизо ме просвети камерата снима играча, после софтуер оптимизиран за P4 прави разпознаване на движенията и подава команди към компютъра! Ако още не сте разбрали гениалността на цялата идея, пояснявам: вече няма нужда от мишка, клавиатура или каквото и да е - движенията на тялото, ръцете, главата, пръстите ви се интерпретират като съответни команди. Играете на игра от вида на Mortal Kombat - заставате пред камерата, всеки ваш жест е даден удар! Играете RPG - правите сложен жест с ръка и вашият маг в играта хвърля fireball! А сега си представете, че играете и с 3D VR шлем!

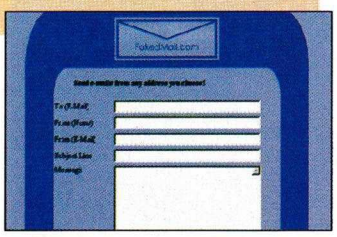
Еех, толкова много неща има още - камери, цифрови помощници (PDA), мрежово оборудване, стройните русокоси германки, кутии, sound системи, MP3 и DVD плеъри и още и още... Но, замълчи сърце... Авиокомпанията Луфтханза позволява куфари с тегло до 20 кг, всеки допълнителен килограм се таксува отделно, а моя куфар вече не може да се затвори от, хм, неща. Ще побързам да хвана скорошен полет, защото охраната вече започна да разлепя табели с надписи на 4 езика, които казват нещо като "Във връзка със зачестилите изчезвания на експонати". Тези хора не са ли били в казармата - нещата не изчезват, само сменят притежателя си :).

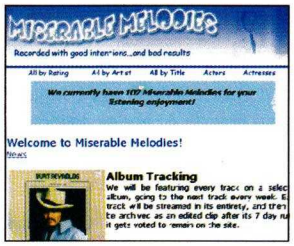
Автор: Chappy

Интересни WEB сайтове

Faked Mail
http://www.fakedmail.com/

Анонимната поща в Интернет винаги е била острие с две наточени страни. От една страна невъзможността да се проследи дадено писмо разрешаваща проблеми с проследяването на съобщенията, тема толкова наболяла в последно време с непрекъснатите разкрития за "следене" в Мрежата с често незаконни методи. От друга страна обаче анонимната поща може лесно да се превърне от шега в оръжие за терор и манипулация, сравнима с това да получавате заплахи по телефона от "анонимен доброжелател". И докато решението на този въпрос винаги е оставян на плещите на самите потребители и тяхната култура, ето един сайт който предлага възможност за изпращане на анонимна поща. Неговото име е Faked Mail и ви позволява да изпращате поща до когото поискате като в полето за обратен адрес може да въведете несъществуващ адрес. Така получателят може да бъде изненадат с писмо от изпращача poznai@koi-e.com и други подобни. Самата анонимност обаче е само привидна - в header-а на самото писмо е включена информация по която може да бъдете проследени в случай че използвате Faked Mail за незаконни цели. Сайтът има изключително пригледен и удобен дизайн, като реално е необходимо просто да попълните един формуляр.





Miserable Melodies
http://www.miserablemelodies.com/

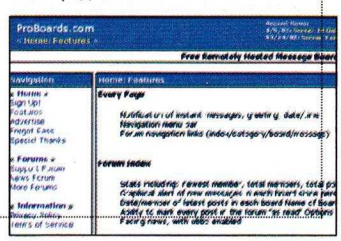
Още преди да ви представя този сайт, бих искал да заявя че Miserable Melodies със сигурност ще преобърне представите ви за това което е най-важно за една песен да звучи добре. Може би си мислите че е достатъчно да имаш невероятен глас, но истината, както обикновено се случва, е малко по-различна. Най-важното за една песен да звучи добре е тя да бъде записана в професионално студио и от хора, които си разбират от работата. Е, това не винаги се случва дори и с най-известните изпълнители на пазара. Miserable Melodies е архив с най-зле звучащите песни някога записвани и пускани на пазара. И повярвайте ми, след като чуете това тонколонките ви ще се развалят, ще се сдобиете с хронично недочуване, гарантирано ще ви напусне жената, а кучето ще се пресели у съседите. Сайтът предлага записите в Real Audio формат и може да ги изтеглите без каквито и да е проблеми. Дизайнът на сайта е семпъл, но удобен за работа.

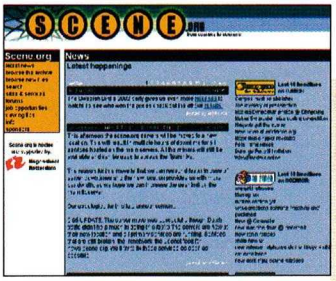
World of Free Games
http://www.worldoffreegames.com/

Малките безплатни игри простиращи се на няколко мегабайта, често с плачевна графика, често с интересен и необичаен геймплей и обикновено създадени на шега или с демонстрационна цел, притежават свой собствен колорит, който привлича дори най-незадоволените от триизмерни красоти геймъри. А най-важното около този тип игри е, че цената им е само прекараното в чакане време докато download manager-а бавно отмерва процентите. World of Free Games е портален сайт посветен на freeware игровата сцена - информация и кадри от най-новите игри, материали посветени на този тип заглавия, новини и прочие. Сайтът е сравнително нов и поради това базата данни не е пълна с изключително много заглавия, но затова пък може да намерите доста интересни предложения.

ProBoard
http://proboards.com/

С развитието на Интернет философията, заложена в изграждането на всеки един успешен уебсайт, на преден план винаги е стояло изграждането на он-лайн общество обединено около дадени интереси. Един от най-простите начини това да се постигне е чрез създаването на форум, място където всеки да може да изкаже своето мнение. Но толкова ли е лесно да пуснеш собствен форум, особено ако сайтът ти е на безплатен и лишен от каквито и да е екстри сървър а и самият ти не разбираш абсолютно нищо? Едва ли, но затова пък има стотици сайтове из Интернет които предлагат безплатен хостинг. Проблемът с тях е че те се изхранват чрез реклама, а самата реклама е изключително агресивна - при гиганти в бранша като EzBoard е нещо нормално да ти изкачат pop-up прозорци на почти всяка страница. ProBoard прави изключение и поне към днешен ден има много икономична рекламна политика при която форумите не са тъй претъпкани с банери, а pop-up екрани няма. Функциите които се предлагат са много, а си струва и да се отбележи че получавате и под-домейн от рода moiatsite.proboard.com, което е улеснение спрямо доста конкурентни предложения.





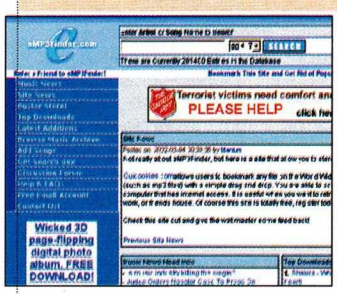
Scene.Org
http://www.scene.org

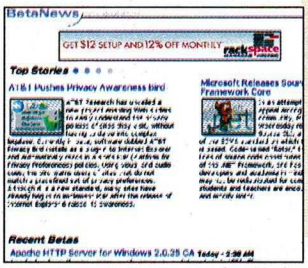
Години наред дигиталната аудио-визуална магия на алтернативното компютърно изкуство познато под термините "demo" или "intro" владее умовете на хиляди програмисти, художници и музиканти, способни да докажат способностите си създавайки мултимедийни чудеса. В България този тип изкуство имаше сравнително малка популярност в средата на миналото десетилетие, а напоследък загуби дори този интерес. Но това може да е само във вреда за всички любители на ъндърграунд и алтернативното дигитално изкуство, защото "демо сцената" по света се развива със страшна сила. Доказателство за това е Scene.Org, един от най-големите портали посветени на демо- и интро-клиповете. Тук ще намерите изключително свежа информация за новите проекти на различните демо-групи, за провеждащите се събори и конкурси, ще може да си изтеглите адски много MOD музика и какво ли още не. Може да оценявате всяко предложение в файловия архив на сайта, а по-любопитните да надникнат в дълбочина има много ръководства, както и поддръжка на форумите на сайта.

EMP3Finder
http://www.emp3finder.com/

Търсачките за музикални MP3 файлове неизменно държат второто място по популярност и брой в Интернет след тези за уебстраници. Това е обяснимо с факта, нелегалната електронна дистрибуция на музика в станалия индустриален стандарт MP3 формат има изключително добра организация, благодарение на която няма музикално парче, появило се някога на пазара, което да не е достъпно в Интернет. Друг е въпросът обаче с намирането му. Ако не си падате по инсталиране и боравене с P2P file-sharing програми от рода на Napster и Gnutella, естествен избор са именно търсачките. Повечето от тях обаче са с ниско качество, предлагат само "легални" предложения от неизвестни групи и общо взето с малко изключения са неизползваеми.

EMP3Finder обаче е сериозно предложение, което наистина работи. Този сайт притежава база данни от над 200,000 музикални файла разположени на различни пиратски сървъри които се сканират веднъж на няколко дни за промени и нови попълнения. Освен че може да се търсят файлове по име и изпълнител, EMP3Finder позволява да разглеждате съдържанието на сървърите дори и в скрити директории до които чрез обикновен FTP достъп потребителят не би могъл да се добере. Освен това този изключително приятен като интерфейс и външен вид сайт предлага новини от MP3 бранша, чарт класации с песни които може директно да изтеглите, форуми на които може да правите единични поръчки - при това с голям шанс да намерите помощ.





BetaNews
http://www.betanews.com/

Бета версия. Тези две думи са често приемани като синоним на бъгав софтуер, изпълнен с толкова много недомислени неща, че самото му инсталиране може да доведе до нежелани резултати. Това разбиране обикновено е погрешно - в много случаи бета продуктите са изчистени от най-сериозните пропуски и единствено по сериозно използване би открило тези грешки, които трябва да бъдат поправени за финалната версия. А едно подобно използване е невъзможно без помощта на потребителите. BetaNews се явява посредник между авторите на софтуер и техните потребители като дава информация за най-новия софтуер който се намира в бетатест период и се нуждае от вашата помощ. Обикновено голяма част от бетасофтуера не се появява из файловите архиви в Мрежата и така може да се възмолзвате преди мнозина други от любимия си софтуер, особено ако обичате да си играете с всякакви програми и да ги подлагате са всячески стресов тест. За всяка програма са отбелязани и нанесените промени спрямо предишната версия. На BetaNews също може да намерите също новини за бетатест кампании и от комерсиалния софтуерен пазар.

Новини Програми Статии Форум Реклама Архив

www.download.bg

Софтуерът, който ви трябва !

Из "Несвързаните бълнувания на един обречен алкохолик"

Хм, трудно е! Адски е трудно!!!

Как изобщо го правят тези хора? Сядат си, пишат и знаят, че ще бъдат разбрани (или поне се надяват че ще бъде така). Какво ли е чувството? Нима някой от ВАС от редакцийката на GW никога не се е замислял дали случайно натрапва свое мнение, стараейки се възможно най-обективно да опише дадена игра? Пък нека не отваряме дума за несполучливите опити на FREEMAN да изказва становище за "днешната младеж". Дали съм един от тях ли - и какво ако е така? Не аз плюя по името си, отчаяно търсейки начин да покажа на аудиторията, че съм "по по най" . Но все пак ти си Свободния, свободен да правиш, пишеш и казваш какво си поискаш и където си поискаш. Околните пък, от своя страна, са свободни да не дават и пет пари за "любовницата ти промъкваща се в мрака" (Не че имам нещо против нея. Супер си е. Даже ще взема да те цитирам някъде. Но просто ти давам пример).

И какво? Човек е осъден да бъде свободен!

А-а-а, запазвала спомените! Не пише на етикетчето до коя чашка ги запазва тия спомени, но ще поема риска, преборвайки се с още петдесет грама. Стига с пиянските отклонения, че знам, че не са само моя слабост. От къде знам ли? Ха, че аз сигурно имам повече броеве на GW и от вас (естествено, че се шегувам, що за въпрос). И с риск да прозвуча най-малко глупаво бих казал, че знам (или поне предполагам) какво точно ще си помисли FREEMAN, прочитайки свещенната глупост, сътворена от преполувената стъклена книжка в дясно от мен.

Е-ех човек е осъден да бъде свободен (ако сега влезе майка ми в стаята ще видя аз една свобода ами...).

Та точка за теб Свободний. Прав си, нашето поколение наистина "ДЕГРАДИРА" (стр. 3 брой 1 2002). Че аз самия съм живото доказателство. Но я да помислим и върху следващия ред малко по-долу на същата страничка "Мисля, че затъпявате. Мисля че сте невежи. Илитерати! Че сте емоционални развалини.". Хм, силни думи. Кажи ми ти, о кумире на повечето български геймъри (айде да не казвам на всички, че ще отлетиш пак на някъде), премина ли през теб някакво чувство докато си летеше на "чуждите криле", че нараняваш някого някъде без видима причина (както може би аз в момента)? И прости ми наглостта ако съм те разбрал погрешно. Та как ще изкажеш мнение или ще дадеш съвет ако не си честен?

Човекът се ражда свободен, а навсякъде е в окови !

Ако някой приятел разбере какви ги върша, а те се броят на половината пръсти на лявата ми ръка (като се замисля май няма голямо значение на коя ръка), вероятно не ще ми проговори до 2020-та година.За първи път се реших пиша на GW - едно от нещата които ме опазват в трезво състояние, а съм тръгнал да ги дращя едни... Точно сега ми иде да ударя един "del" на всичко написано до сега. Единствено любопитството ме възпира (вие май не вярвате, че знам какъв ще бъде отговорът, ако изобщо получа такъв).

"Олеле ти както през ден увеличаваш дозата май си на път скоро да заместиш водата и безалкохолните със спирт." Такива са опасенията на Човек, който страшно много ценя и който ежедневно дава своя принос за намаляване на пороците ми.

Честно ли да ви кажа? Нямам никакво намерение да живея до 2020-та година. Много хора от нашето ДЕГРАДИРАЛО поколение смятат (пишете ме и мене в бройката), че след като все някога ще се мре няма никакъв смисъл да напускат света "в разцвета на здравето си", по-добре яж, пий (разкарайте тоя поглед нищто не съм казал за наркотици, макар че...) пък каквото ще да става. Аз май се оказах не само емоционална развалина а?

Допускам обаче, че има вероятност нито един от вас да не стопли кахви по дяволите ги дрънкам. Даже утре сутринта и аз може да не вдяна за какво става въпрос. Важното обаче е, че в този момент намирам смисъл в щракането вече повече от час по нещастното чудо на техниката наречено клавиатура.

Ами...това е...както е тръгнало утре пак ще ви пиша (остана ми още половин бутилка).

P.S. Алкохола е вреден за здравето.

P.P.S. No Hard Feelings

Sandman

Вижда се, че е вреден.

Не че не вярвам, че не знаеш отговора, сигурен съм че не го знаеш.

Ще ти отговоря само с три цитата:

"...Но нека поясня нещичко - не приемайте становището ми конкретно и лично-стно насочено. Наясно съм, че всяко стадо си има и белите овце. Познавам сред вас достатъчно личности. Хора, в които пламъчето на просвещението (изтъркано звучи, нали) и стремежа към себеизграждане и усъвършенстване гори и се разгаря. Точно защото ги има си губя времето да говоря всичко това..."

(стр. 3, брой 1, 2002)

Това, че си решил, че не си сред тях е само твой проблем.

"...Вечерта ненатрапчиво се промъква в редакцията. Като плаха любовница, в чито очи се чете страх и копнеж..."

(стр. 3, брой 9, 2001)

Това е точният цитат, не е лошо да си точен, когато захвърляш в лицето на някого собствените му думи.

"...И какво? Човек е осъден да бъде свободен!..."

"...Човекът се ражда свободен, а навсякъде е в окови!..."

Осъдените винаги са с окови, приятелю, помисли над това.

Freeman

Здрасти, Workshop, майна!

Новият брой на вашето наше списание просто нямаше как да не ме накра да не драсна няколко реда...

Значи първо историята, после хвалбите и най-накрая препоръките:

Та, тъй. Честно казано имам само 10-12 броя на GW и дето се изразяват някои хора - честна камионска, ама дяволски ме кефи списанието и атмосферата, която носи. [Леко сливане на I и III част]. Абе я да ги зарежа тея части...

Искам нещо да кажа и за редакционната страничка - ама новата. Freeman, сигурен съм, че по тоя начин се пише по-лесно, ама и се чете по-лесно, така че давай в тая насока...

А сега относно плакатчето и допълните странички. По мое мнение разкарайте плаката [аз поне вече няма къде да си ги лепкам] и на негово място сложете план[блен]уваните 8 страници. Не че списанието не е готино и така, но мисля, че ще бъде добре да се добави малко повече хардуерна

информация за процесори например, video/sound карти и т.н. Според мен по-този на4ин списанието ще стане много по-разгърнато и всеобхватно. В никакъв случай обаче не включвайте инфо за гнусни конзоли!

Аре май това беше от мен. Аааа и искрени поздрави и благодарности на МРАВКА-ТА-Z за неговия чудесен GW скрипт!

P.S. Ще ви бъде дълбоко задължен и благодарен ако публикувате моето писъмце и съответното мнение...

Пожелания за добър път от

Kenworth

Ето, в светлините на прожекторите си вече.

Адресът го знаеш, можеш да пращаш пиенето и мезетата. Ако имаш още писма за публикуване давай!

Freeman

Здравейте... хмм... тролове!

Викам си пак да ви пиша, този път не толкова от желание да си видя глупостите в списанието /не че ще се обидя естествено:)/, колкото да ви помоля да направите нещо по един въпрос, който много ме дразни. Та за какво, значи, иде реч:

В 4-и брой пуснахте рубриката "закърнели неврони", която ви докара доста проблеми и прогони някои от феновете ви (говоря от опит, но нали за това сме млади - за да грешим). Кроткият момент, че сте прави развълнува твърде малко хора за съжаление. Не знам - може би беше прекалено рано? Anyway, предполагам, че сега една такава рубрика няма да се приеме зле,защото отдавна си имате солиден (надявам се) фенклуб, който знае, че никога (пак надежда) не пишете просто да се заядете с някого. Защо сега ли? Ами защото има едно списание (да не казвам имена, но първото му име е PC, а второто-Club), което толкова си е навирило носа, че го е обърнало назад. Това, че са решили, че качеството е без значение ако количеството е на Мах мога да го приема без да ми харесва, но това, че перманентно плюят по едно друго списание (пак да не казвам имена, ама то не останаха много варианти), от което при това са произлезли, без видима, поне за мен, причина, вече ме дразни. А това, че в писмата им няма нито едно, което да не започва с "Вие сте дъ бест евър" или нещо от сорта е такава демагогия, че просто нямам думи! Аз лично си умирам от кеф да чета примерно иронично-острите отговори на Freeman на критиките, но някои други очевидно са решили, че евтините рекламни трикове ще ги спасят от блатото (сещате ли се кое друго списание почна да пише и публикува само хвалби за себе си и се опита да се гърчи на повече страници и с повече дискове преди да фалира?). Та моят...ъъъ...апел(?) е, ако може да пуснете в някой от следващите броеве нещо по въпроса. Не знам, може да ви се струва дребна работа, може да не искате да се бъркате в мръсотията, но аз поне трябваше на някой да се оплача!

Абе както и да е. Айде, приятен живот и дерзайте!

Roland_of_Gilead

"Колко удобно"

- биха си помислили сега колегите. Не отричам, удобничко ни дойде това писмо. Мдаа, така си е! Спестява... Еее, хайде сега - хлапашки номера, разбира се, че го има. Който не вярва да дойде да надникне в пощата.

Иااх, ама как седях и се чудих маса време "да го публикувам ли, да не го ли?". Какво говоря! Какви ги дрънкам аз бе! Като съща хамлетовска дилема заседна в кривото гърло на мислите ми това писмо.

Ту Би, ор нот ту Би? "Би, би...", шепнеше единственото гласче в главата ми, другото като че ли се беше удавило в четвъртата бира, която надигах. Последната определено ми пречеше да схвана за кое точно иде реч - за писмото или за съседката от долния етаж, за която напоследък имам съмнения, наблюдавайки я скришом как се заглежда в жена ми.

Накрая махнах с ръка: Ми, щом даже няма опозиция - викам си. - Какво да правя, пък ще взема да го пусна.

И го пуснах. Ей го на. Оставете другото, ами ми е и кеф! Да, грешен съм, жалък съм в дребнавия си реваншизъм... добре, може да съм всякакъв, ама ми е кеф! Може да съм всякакъв, ама няма проблем да си го призная. Може да съм долен, ама поне съм честен - някои са само долни, или пък само честни (което май е по-лошото). И не само това, още по-далеч ще стигна и ще ви доверя и следното:

Това писмо все пак нямаше да помирише мастилото на печатницата, ако... абе веднъж ще отворя някое списание и ще отгърна баш дет' не трябва... та нямаше да го четете сега ако и аз не бях прочел случайно една изключително поучителна, интересна и задълбочена студия, озаглавена "Голямата Измама" на страниците на Пц клуб, в която открих любопитни препратки към скромната си личност и присъщите й от скромни по скромни качества. Ама съм отмъстителен, мамка му!

Но, стига за това, на въпроса за Невроните ще отговоря кратко:

Приятелю, народът е казал: "Кой каквото си направи, никой не може да му го направи". Ние просто няма нужда да правим каквото и да е за колегите.

Freeman

Мараба ве тролове.

Ей, маа му стара, най-после и аз да се реша да Ви пиша. Причината: промените в списанието. Но преди да премина към критиката, малко да Ви поизчеткам: искам да Ви кажа, че сте УНИКАЛНИ. Това е. Няма друго списание, което така да съчетава в себе си хумора с точната информация, да успява да приобщи читателите си към чувствата и емоциите, които вълнуват екипа, докато си върши работата. Вие сте №1 и винаги ще си останете на върха в моята класация.

Така ... стига толкова. Преминавам към критиката (ей са Ви бах мамата :-)) - четете и плачете.

Имам две молби към Вас, свързани с:

1) Редакционната страничка - моля те Freeman-е недей така. Не съсипвай тази рубрика. Тази страничка ми е любима и винаги, когато решавам да препрочета някой стар брой, първо нея изяждам (после ходя в кенефа да я повърна и си я залепям със скоч обратно в списанието).

Точно тази рубрика е една от уникалните черти на Workshop-а. Успехът на едно списание се дължи на неговата уникалност, на възможността му да се открои от сивотата на многобройните други заляли пазара, а не в стандартизацията и сливането с общия фон.

(Два пениса си седели и гледали порно. По някое време единият се надървил от гледката. Другият го видял и му казал:

- Така и така си станал - донеси по една "Каменица" от хладилника! - бел. мръсното подсъзнание.)

2) Плаката - нееее, не ми го взимайте. Значи купувам си аз последния брой и тичам вкъщи. Разкъсвам с трепереци ръце найлона и първо разгръщам плаката. Леле, като видях тая кукла от WarCraft-а, направо се изпразних от кеф. Веднага залепих плаката на тавана над леглото до Assassin-ката (разбира се първо си смених боксерките). Но като гледам кво става на сайта

сигурно ще махнете плаката. Нищо. То поне излезе Playboy-я на български та плакати ще има ;-).

(Защо краката на жените са винаги бели? Защото стоят на сянка под слива. - бел. мръсното

подсъзнание)

Сега малко други впечатления от последния брой. Браво на Whisper за справочника. Мноо як. Рубриката Profile направо кърти гъз. Най-после и българският геймър има възможност да опознае големите имена в бранша по-отблизо. Неприятно впечатление ми направи шрифта на статията на Gerrero&Master. Много широк бе. Като толкова не се сещат кво да пишат, по-добре да

бяха събрали статията на две страници, а не да я удължават изкуствено.

А сега малко за следващия брой. Кво очаквам от Вас. Ами един сочен, дебел и най-вече голям...

справочник за Heroes IV. Щот така не се играе бе.

Това беше всичко за тази вечер от стадион

"Глупак" в столицата, но на реванша ще бъдем пак със... тебе Workshop-е мои, защото се обичаме.

So long and thanks to all the fish

Delgado

Хубави вицове!

Freeman

Край! Това беше! Свърши!

Помните ли как преди време искахте отзиви от читателите? Дето нещо имало едни хора, които с бездействието си само гледали как животът отминава и т.н. Е, не ви писах тогава! Ми нека си минава животът, аз ще се отместя да му сторя път! Но това, ТОВА, вече е прекалено! (Много удивителни ли слагам? Чакайте, тъкмо започвам!)

Току що прочетох новия брой. Още не съм разгледал диска, но просто това писмо не може да почака. И така значи, преди няколко часа... Отварям любимото списание... разгръщам на любимата си първа страница (не, не че останалото не е СУПЕР, но ТЯ, първата страница, е култова! Или поне БЕШЕ! Мир на праха й! АМИН)...

Какво е това? Подигравка? Що не сложихте един среден пръст вместо редакционна статия? ПОВЕЧЕ щях да му се зарадвам! Абе хора, хора, спомнете си, моля - смирено, броеве ЯНУАРИ 2001, ОКТОМВРИ 2001, ЮЛИ 2001. И да не забравя, да, ЯНУАРИ 2001 и ЯНУАРИ 2001! Толкова ли бързо ги забравихте? НЕ!

Отказвам да повярвам! Има друго обяснение! Да - заради няколко простака и един добър урок прецаквате толкова много като мен, чакащи с нетърпение редакционната статия, какви ги говоря, това са просто думи, но предизвикващи мечти!

Дано да не се повтаря, жалко ще е, да. Хм, има и още:

Къде изчезна хумора! О, да, вие казвате, че не е изчезнал, просто е избледнял, тогава аз питам, къде изчезна спонтанния изблик на смях при четенето на статиите? Нямаше значение играта, супер хубава или абсолютна боза, статиите бяха забавни! Да не би писането на статии да е станало рутина? Нееее, щеше да се чуе, щеше да се чуе GW умря. Значи явно ежедневието ви е притиснало със сивотата си, ами тогава, ОПРАВЯЙТЕ СЕ БЕ, ние на вас се надяваме!

И още нещо - за Elexis. Тоест две неща. То в последно време няма писмо, в което да не е споменато нейното име май! Да, ама тук не е както обикновено:

Първо - каква е тая мизерна статийка бе! И ти ли си забравила! Какво стана с Settlers 4, с красотичките, които да се протегнеш и прегърнеш! Явно проблемът е пак с ежедневието!

Второ - защо всички читатели приемат, че Elexis е красива, не, ПРЕКРАСНА, направо секс символ?! Какви са тия комплексирани младочета, които като чуят за жена в компютърната сцена и веднага си я представят за гадже? Какво значение има външната красота! (да избегнем недоразумения, аз не съм я виждал, така че пиша хипотетично!) ТЯ ПИШЕ ЗА ИГРИ! ТЯ НЕ Е ПРЕД НЯКОЙ ЩАНД НА НЯКОЯ ИГРА,ОБЛЕЧЕНА БЕГЛО И ВЪРТЯЩА СЕ ОКОЛО ИГРАТА КАТО НЯКОЕ МОМИЧЕ, РЕКЛАМИРАЩО КОЛИ! ТЯ ПИШЕ ЗА ИГРИ! И ПИШЕ ДОБРЕ! ОТ ВЪТРЕ! С ЧУВСТВО! ТОЧКА.

Спомням си дебюта на първото момиче в сцената на книгите-игри. Първо се представяше като Върджил Дриймънд! Заради такива типове като по-горните, а и за по-лоши, смятащи, че женският пол няма място тук и там! И като се разкри, о, пак загадка - ами колко е красива! Е, и нея не съм виждал и НЯМА ЗНАЧЕНИЕ, ЗАЩОТО ТЯ ПИШЕШЕ ДОБРЕ! ОТ ВЪТРЕ! С ЧУВСТВО! ТОЧКА.

Малко дълго, а? Ами така е - като за първо писмо от толкова време. Да не мислите, че ще има второ - едва ли!

Във ваша чест няма да си проверя писмото за грешки! (не за правописни, проверих го за смислови, не искам да бъда разбран криво, поне винаги разбирате писмата правилно)

Голям почитател, направо поклонник:

Milenrmr

Да, наистина!

Пише добре, отвътре, с чувство, точка! И това е най-важното, що се отнася до списанието... Ъъъ... какво още да кажа?...

Добре де, мислех да не отварям темата, ама ще взема да напиша няколко 5-6 за редакционната. Не е заради няколкото простака, както ти се изразяваш. Вината е в мен. Надцених се. В две неща.

Първото - мислех си, че ще бъда толкова добър в писането, че да пробия през бронята на всяка предубеденост. И второто - заблуждавах се, че дори и да има недоволни ще успея да игнорирам оплакванията им. Оказа се, че съм грешал и за двете. Просто не съм от хората, притежаващи наглостта да се натрапват там, където не са желани.

Но има и трето. И то, да си призная, е най-важното. Когато човек върши нещо, трябва да е съвършено убеден в правилността му. Аз не притежавам тази убеденост вече. Това е.

В този момент няма какво повече да добавя.

Freeman

Автор: Cleaner

Counter Strike хакове

Бавно огледах стаята за скрили се куки, ъглите, кашоните... май беше чисто. Тръгнах към изхода на стаята... Дори не видях кога шиб...та кука е връхлетяла на ортака. Калашникът изтрака грозно. Главата му се пръсна по стената, като изпусната зряла диня. Погледнах вратата и чаках следващото ченге, чуло изстрелите, да влезе... нищо... пълна тишина, само стоновете на Пешо (7 здраве). Той милия се подпрял на един кашон и следи другия изход, не че може да спре някой с пълна кръв и броня, но все пак ще ме предупреди за атаката. И тогава чувам оглушителното "ДУМ" - снайперист - някой от нашите го е загазил... Обръщам се да видя Пешо, а той си лежи мъртъв с дупка в гърдите все едно цял танков снаряд е минал през него... Гадният му снайперист мръсен, мисля си аз, ама от къде го е мернал, бре?... "ДУМ" - усещам болката в гърдите си... Очите ми се затварят... "ДУМ" и всичко свършва.

Отварям конзолата и пиша /Quit...

Ех, мамицатаимшибанахакерскадеебамръснагаднатъпапроста...

Олекна ми, ама само малко... А колко мразя чийтъри...

Искам предварително да се извиня на многобройните жертви, които си го отнесоха доста неприятно, докато пробвах различни видове хакове в CS сървърите на Headoff.

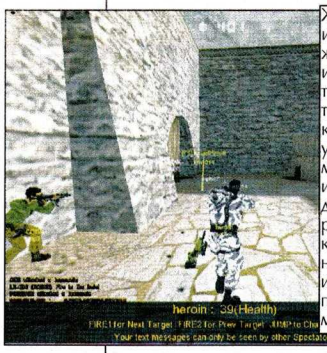
Предполагам, че на доста от вас, предимно на тези, които си губят времето с безумни игри, като Counter-Strike (като мен например), им се е случвало последователно да умират доста нелогично, там, където никой не би трябвало да ги вижда, от едни и същи хора по един и същи безумен начин. Кофти тръпка е! Първите няколко пъти можеш да си го обясниш със заблуден куршум, или с това, че пичът дето те е убил е много добър и предвидлив и стреля зад сандъците профилактично... Само дето тук идва логичния въпрос: "Абе този, аджеба, как тъй стреля все по сандъците и кашоните, зад които има някой, а по тези, зад които няма никой, не стреля. И също така интересния момент с headshot-овете, тоест, как тъй някакъв тип ще се покаже само за стотна от секундата от някъде и с по един изстрел ще избие 4-5 души, на дваматрима, от които ще им направи "глави" (на жаргона на закоравелите играчи). Вероятно ви се е случвало и да убивате някой по няколко пъти и той пак да се респоунва в игра...

И да скачате и да не скачате, headshot-а ви е в кърпа вързан...

Абе въобще, картинката ви е ясна. Предполагам, досещате се, че в тази статия ще си говорим за хаковете в Counter Strike и как можем да се предпазим от тях.

Предварително ще предупредя, че следващата информация не е за хора, които ползват тези хакове, всъщност, те най-вероятно знаят повече и от мен. Идеята тук е да запозная тези, които играят честно, срещу какво се изправят и какви са евентуалните възможности да се предпазят.

Ще започнем със стандартните и най-известни хакове, а именно Wall Hack, Aim Bot Hack, Respawn Hack, или мулти хаковете, които ги събират в едно.



Жълтата линия и името в бледо жълто показват играча, оръжието и траекторията на куршума с който са ме убили преди малко. Сините имена в ляво и дясно са контрите, които всеки момент ще нахлуят. Сивите имена са на падналите по земята оръжия.

Wall Hack - Ако чийтърите ползваха само това, играта щеше да е песен. Позволява ви да виждате противниците, а и съотборниците си, на определено разстояние от вас, дори и ако са зад няколко стени. "По-добрите" варианти на този чийт могат да ви показват името, оръжието и разстоянието до съответния играч. Някои хакове имат опции за показване на падналите по земята оръжия, местоположението на бомбата, посоката, в която гледат отделните играчи (врагове и/или съотборници) и други "екстри". Неприятното в случая, е че играещите с Wall Hack знаят къде сте, независимо зад кой кашон/сандък или врата сте се скрили, без значение дали се движите или не. Това означава, че всяко по-мощно оръжие може да ви отстреля и вие дори няма да разберете откъде ви е дошло, да не говорим за тежък снайпер.

Aim Bot - Това, според мен, е най-неприятният от всички хакове, особено ако се комбинира с Wall Hack. Опциите му варират, но стандартно включват:

Неприятното на Wall Hack-а, е че ако аз съм със снайпер - вие, всъщност, сте доста мъртви - независимо, че си мислите, че сте се скрили...

- автоматично прицелване (може да важи както за врагове, така и за съотборници). Под-опция на автоматичното прицелване е настройката за зона на попадение - глава, гърди, стомах, слабини. В момента в който целта влезе в полезрението ви, мерникът ви се закача за съответната зона и я следи. Иначе казано, ако сте избрали "глава" за зона на попадение - жертвата, колкото и да подскача… нали се сещате;

- автоматична стрелба (в момента, в който целта влезе в полезрението ви, оръжието само открива огън), може да се настрои на какви откоси да стреля (единични, къси, дълги).

Respawn Hack - за него няма какво толкова да се каже. Умирате, натискате бутона за стрелба и се "раждате" отново, с $800 - готови за игра (може да изберете от кой отбор да се "прероди").

Относно защитата от хакове, стигнах до извода, че всъщност никога не може да сте сигурни дали не играете срещу чийтъри. Общо взето, съществуват два вида защита - такава, която се инсталира на сървъра и друга, която е клиент-сървър базирана. След като изчетох доста информация по темата, мога да кажа, че най-доброто разработено до сега е CS Guard. Тя изцяло работи от страна на сървъра, като има няколко начина за откриване на чийтове. Двата най-използвани (не само от CS Guard) са:

* Програмата съдържа списък от променливи/команди, които се използват от хаковете. Тя се опитва да прочете променливите и да стартира командите; ако съответната променлива се прочете или командата се стартира успешно - хака е разкрит. За съжаление това лесно може да бъде избегнато, посредством смяна на имената на променливите и командите със шестнадесетичен редактор, например hexedit.

* Също така съдържа и списък от файлове и съответстващите им пътища, които са общи за хаковете. Използват бъг в Half-Life, който дава на сървър-администраторите достъп до директориите и файловете, дори и извън директорията, в която е инсталиран Half-Life. Това ще рече, че дискът ви може да бъде сканиран за наличието на познати хакове. Най-добре е, ако се тревожите за сигурността си, да инсталирате Half-Life в различен от системния ви диск. Тъй като пътищата са относителни, чийтът може да е инсталиран в друг диск и директория и пак да работи, без да бъде засечен от скенера.

Както сами виждате хаковете печелят битката. Но тъй като CS Guard не изисква никакви действия от страна на играча, може да се каже, че е най-популярната анти-чийт програма. Тя не може да предпази сървъра от непознати хакове или по-умни чийтъри, но със стандартните хакове и начинаещи чийтъри се справя доста добре - kick/ban :o).

Ние не сме обикновена фирма за поддръжка на компютри

"Клиентът винаги е прав" - това правило е залегнало в основата на нашата политика

Разполагаме с добре обучен персонал, който ще разреши вашите проблеми от областта на предпечата до файлови сървъри и Linux среда.

Предлагаме възможност за 24 часова, седемдневна поддръжка на вашата система с отзоваване на повикване до 3 часа и безплатни телефонни консултации

Разработили сме гъвкава ценова политика, която ще задоволи потребности Ви при оптимални разходи

БГ Сервиз

абонаментна поддръжка на компютърна техника

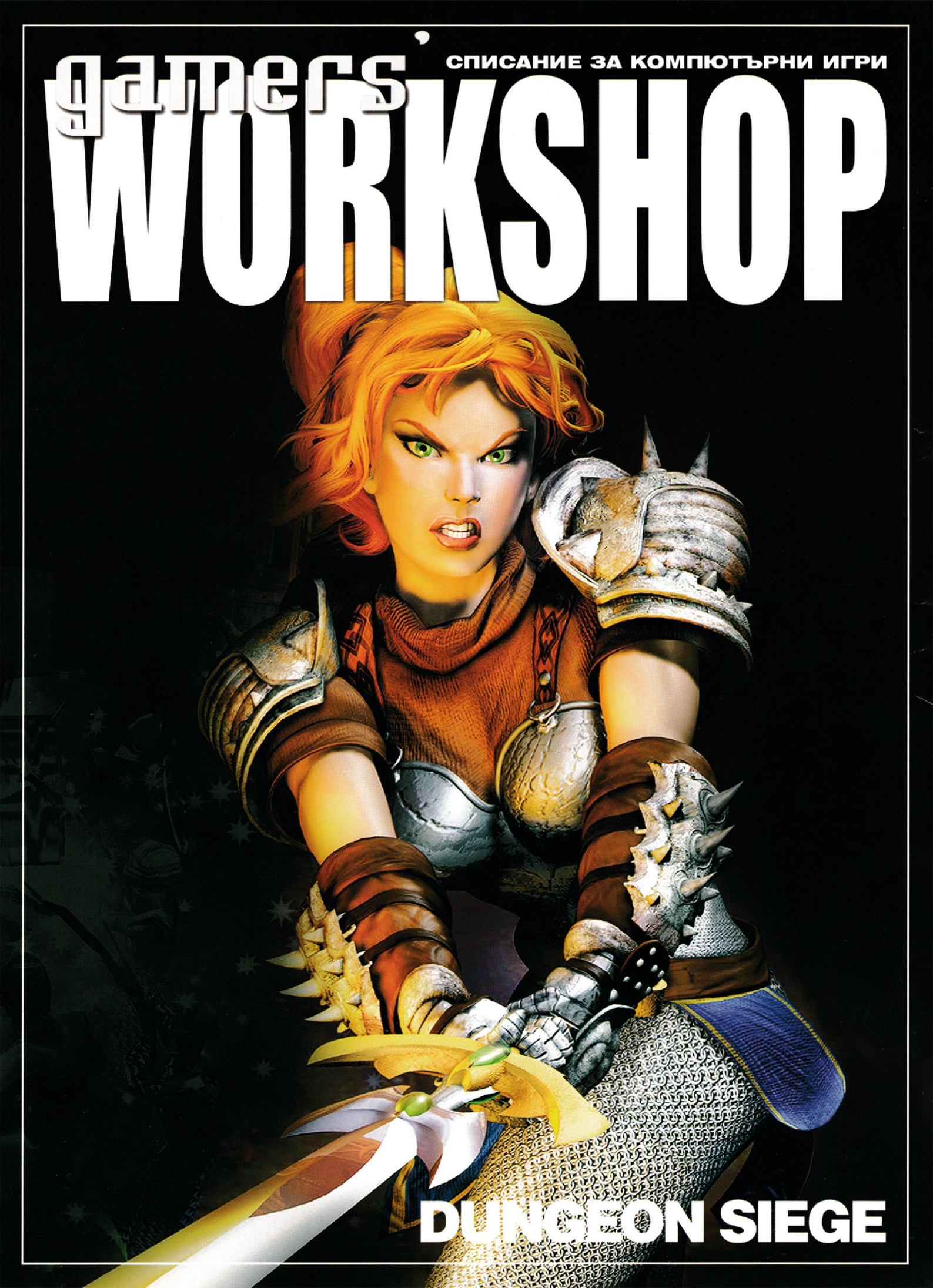
тел. 980-72-45
моб. 088/784-986
mail: info@bgservice.net
WWW: www.bgservice.net

Някои от нашите клиенти:

Bristol Myers Squibb Bulgaria
BBC Centre - Sofia
Selamore Bulgaria
Булвест 2000
E.N.D. agency

gamers' WORKSHOP

СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ



DUNGEON SIEGE